3ET
VICTORY

Masmorras e Marmitas

CASSARO • ORIB • SCHLATTER
SOUZA • TESKE

Masmorras e Marmitas

MARCELO CASSARO
BRUNO SCHLATTER
MARLON TESKE
MIGUEL SOUZA
TIAGO ORIB

3ET
VICTORY

Masmorras e Marmitas

Edição: Marcelo Cassaro

Head Editorial: Tiago Orib

Desenvolvimento: Marcelo Cassaro, Bruno Schlatter, Marlon Teske, Miguel Souza e Tiago Orib

Revisão: Emerson Xavier

Lettering: Tiago Orib

Projeto Gráfico: Felipe Rocha e Tiago Orib

Diagramação: Gabi Rocha e Tiago Orib

Arte da Capa: Rafael Motta

Artes Internas: Rafael Motta, Sanketsu, Israel Guedes, Marcelo Cassaro, Pamela Fuca, Patricia Fuca e Rafael Françoi

Assistentes de Produção: Jacqueline Dal Bosco e Laura Reginin

Editora-Chefe: Karen Soarele

Diretor-Geral: Guilherme Dei Svaldi

Equipe da Jambô: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Akila Gabriel, Ana Júlia Gamla, André Schwertz, Bruno Piñeiro, Dan Ramos, Dani Marques, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Gabi Rocha, Gabriel Adam, Gabriel Menezes, Isabelle Gomes, Jacqueline Dal Bosco, Jaime de Andruart, José Cerqueira, J. M. Trevisan, Karen Soarele, Laura Reginin, Laura Souza, Leticia Mendes, Marcelo Cassaro, Marcus Vinícius, Marina Alvarez, Marina Theisen, Marlon Vernes, Matheus Guerra, Matheus Rocha, Miguel Souza, Priscilla Souza, Richelly Kotik, Samuel Anklam, Simone Rocha, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães, Tiago Orib, Vic Terra, Víctor Vernet e Victória Cernicchiaro.

3DeT Victory é Copyright © 2023-2026 Marcelo Cassaro. Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução, no todo ou em parte, por qualquer meio, sem autorização prévia e por escrito da editora.

Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS • CEP 90010-350

contato@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

1ª edição: julho de 2026

ISBN: 978858365262-5

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

C343m Cassaro, Marcelo

Masmorras e Marmitas / Marcelo Cassaro [et. al.]; ilustrações de Rafael Motta [et. al.]. — Porto Alegre: Jambô, 2026.

144p. il.

1. Jogos eletrônicos — RPG. I. Cassaro, Marcelo. II. Motta, Rafael. III. Título.

CDU 794.021

Sumário

Introdução..... 4
- Kits de Personagem? 5
- Desafios..... 5

Era das Arcas..... 7
- +Regras..... 12
- +Kits 18
- Arcanauta CLT..... 18
- Caçador de Relíquias..... 19
- Detetive Sobrenatural..... 20
- Estagiário Arcanauta..... 20
- Glifologista..... 21
- +Desafios 22
- +Ganchos de Aventura..... 29

Masmorras & Tesouros.....31
- +Regras..... 32
- +Kits 37
- Armadilheiro..... 37
- Cartógrafo Aventureiro 38
- Explorador de Masmorra 39
- Treinador de Mímico..... 39
- +Técnicas..... 41
- +Desafios 45
- +Ganchos de Aventura..... 50

Altas Aventuras...55
- +Regras..... 56
- Novo Arquétipo: Mascote Falante... 63
- +Kits 64
- Apotecária..... 64
- Capitão do Nakama 65
- Cozinheiro Aventureiro..... 65
- Waifu 66
- Mago do Caos..... 67
- +Técnicas..... 70
- +Desafios 72
- +Ganchos de Aventura..... 76

Fantasia Sombria..79
- +Regras..... 80
- +Vantagens..... 85
- +Desvantagens..... 85
- +Técnicas..... 86
- +Kits 90
- Clérigo Penitente 90
- Espadachim de Ferro..... 91
- Exorcista..... 92
- Portador da Marca 93
- +Desafios 94
- +Ganchos de Aventura..... 100

Fantasia Mítica.. 103
- +Regras..... 104
- Novo Arquétipo: Semideus 109
- +Técnicas..... 110
- +Kits 112
- Caído 112
- Furioso..... 113
- Guardião Místico 114
- Herói do Limiar..... 114
- +Desafios 115
- +Ganchos de Aventura..... 121

Fantasia Épica.... 125
- +Regras..... 126
- +Kits 135
- General 135
- Herói..... 136
- Invocador..... 137
- Mago de Combate..... 138
- +Desafios 139
- +Ganchos de Aventura..... 144

Guia Para Campanhas de Fantasia 3DeT Victory: Renasci em um Mundo com Dragões, Goblins, Waifus Assassinas e o Mestre Tentando me Matar

Claro, este acessório podia ter um nome assim, explicativo, enciclopédico, comprido feito título de isekai. Podia. Mas o Bruno Schlatter trouxe uma ideia mais curta, engraçada e, o melhor de tudo — é abreviado M&M. São perfeitos como doces e como marcadores de dano. Você pode usar para matar personagens. Então comer. *Os marcadores.*

Então, *Masmorras e Marmitas* é um guia para campanhas de fantasia. Não é apenas sobre masmorras e dragões, mas pode ser. Não é apenas sobre ser atropelado pelo caminhão e renascer no outro mundo como mago/aranha/esqueleto/máquina de vendas, mas pode ser. Também não é apenas sobre aquela adaptação "totalmente original" do anime da temporada, mas pode (vai) ser. Você conhece *3DeT Victory,* quase nada aqui é proibido. Este jogo não é sobre ser rigoroso, maduro ou responsável. Passa longe.

Era das Arcas. Masmorras dimensionais invadem o mundo moderno. Aventureiros credenciados com crachás. Testes de admissão. Parques temáticos. Safáris, reality shows, menestreamers narrando TPK ao vivo. Anões e elfos na cafeteria, anjos e demônios na confeitaria. Sim, é nosso cenário original de *3DeT Victory*. Sim, por isso aparece primeiro.

Fantasia Sombria. Brutal, visceral, funeral. Todo mundo é sinistro, traumatizado, rouco, veste preto e sangra baldes. Monstros fracos matam, monstros fortes matam com 1 hit. Atacar de longe é o Modo Fácil. Rolar no chão é defesa avançada.

Fantasia Épica. Heróis lendários salvam o mundo, ou já salvaram, ou vão salvar de novo. Reinos vastos e cidades grandiosas com nomes que ninguém lembra mais na terceira sessão. Gigantes, dragões e demônios estão na tabela de encontros aleatórios. Deus é o último chefão — e esta nem é sua forma final!

Masmorras e Tesouros. RPG raiz. Corredor, câmara, porta, armadilha, passagem secreta, baú suspeito, mímico insuspeito. Sempre tem um abismo no caminho. Sempre tem alguém que esqueceu de trazer corda.

Altas Aventuras. Quando você joga *adventure party* no tradutor, não vem "grupo de aventureiros" — vem "festa de aventura"! Todo monstro é comestível e tem receita. Todo NPC destrava a cena de romance. Todo reino tem parquinho na metade e airship no final. O poder da amizade fortalece, ressuscita, libera combos apelões.

Fantasia Mítica. Deuses, mitos e lendas são os aventureiros — imagine então os monstros! Semideuses com problemas inteiros. Ragnarok de fim de semana. Odisseia em 12 episódios + OVA, com filler "importante".

Cada gênero tem seu conjunto de regras, técnicas, monstros, ganchos de aventuras. Uns mais, outros menos. Se você queria jogo equilibrado, bateu na porta errada.

Você pode escolher apenas um — mas, nesse caso, vai desperdiçar 5/6 de um livro que você comprou inteiro! Trate de fuçar os outros capítulos e roubar tudo que pode ~~matar os personagens~~ achar divertido. Sim, pode misturar. Não, pela última vez, a Polícia do RPG não vai interditar sua mesa.

Kits de Personagem?

Em nossa missão eterna de tornar cada personagem mais ~~roubado~~ interessante, o *Manual do Arcanauta* trouxe esta regra nova e gostosa. Um kit de personagem é sua "função no caos": seu jeito de encarar desafio, sobreviver ao absurdo e, quando possível, sair com estilo.

Um kit custa 1 ponto. Você pode pegar mais de um, mas cada kit após o primeiro custa +1pt (2pt para o segundo kit, 3pt para o terceiro e assim vai). Você deve satisfazer as exigências de todos eles. E sempre use lápis (ou texto editável), coisas podem mudar antes que você termine.

Exigências. O personagem precisa ter estas perícias, vantagens e/ou desvantagens para adotar o kit. Se perder qualquer uma, os poderes do kit entram em modo "volto quando puder".

Cada kit vem com três poderes — esta é a parte que importa! O personagem recebe todos eles ao adotar o kit. Não pode comprar separado. Imagina a roubalheira!

Poderes de kits não são vantagens ou técnicas; então não recebem benefícios que afetam apenas vantagens/técnicas, como reduções de custo em PM e outros, menos quando a descrição diz o contrário (spoiler: nunca diz).

Desvantagens. Além de vantagens, alguns kits têm desvantagens como exigências. Podem ser escolhidas durante a criação de personagem, sem ter o kit, para receber pontos, ou depois (sem ganhar pontos, só problemas — como toda decisão adulta).

Desafios

Estes são os inimigos, monstros, portas trancadas, todo mundo entre você e o tesouro. Eles usam regras mais simples que personagens jogadores, para facilitar a vida do mestre — e também porque inimigo nenhum merece uma ficha inteira.

Desafios não têm Pontos de Ação ou Magia. Mas eles têm Pontos de Vida, que você vai tirar!

Desafios não gastam PM. Eles têm poderes únicos, ativados por coisas como "uma vez por cena", "gastando um movimento", "sempre que você olha o decote da waifu" e coisas assim.

Tesouro. É o que você ganha vencendo o desafio. Cada personagem envolvido no combate ganha um. Ou, se preferir, ganha XP — quase tão bom quanto.

Era das Arcas

Morri em uma masmorra e renasci em outro mundo também cheio de masmorras!

Sim. Isso existe. E funciona.

Um tipo de história cujo conceito é antigo, mas que ganhou força nos últimos anos, é o *isekai*. Seus protagonistas são pessoas comuns que, por intervenção divina, acidente inexplicável ou puro azar cósmico, são transportadas para — ou ressuscitadas em — um mundo fantástico. Lá, recebem poderes, vantagens e um papel muito mais importante do que jamais tiveram antes.

Era das Arcas também é um isekai. Mas com um detalhe importante: em vez de levar seus personagens para outro mundo, fragmentos desse mundo fantástico vieram até nós.

Esses fragmentos são ambientes planares fechados, repletos de labirintos, monstros e perigos sobrenaturais. Prometem aventura, tesouros mágicos e glória... por isso ficaram conhecidos como Arcas. A exploração desses semiplanos é arriscada, lucrativa, absolutamente viciante — e move os aventureiros da era atual.

Ao unir esse conceito com a maleabilidade de *3DeT Victory,* o cenário vai além da fantasia tradicional. Aqui, a espada medieval divide espaço com o canhão de plasma. Magia ancestral convive com tecnologia absurda, insana e deliciosamente exagerada. Lembra daquela sessão em que você enfrentava uma horda interminável e pensou "isso seria muito mais fácil com uma metralhadora"? *Era das Arcas* é o lugar para isso.

Povos antes considerados mitológicos — elfos, vampiros, goblins — tornaram-se habitantes comuns das novas cidades. Ainda com dons sobrenaturais e habilidades impressionantes, mas também empregos, contratos de aluguel e contas a pagar. Soldados de elite empunham armas futuristas contra dragões em ruínas ancestrais. Autômatos livres, usando chapéu e botas, cultivam tomates e criam galinhas por hobby.

Fadas administram cafeterias. Demônios cantam e dançam em bandas de *k-pop* (ou são caçados por elas). Monges treinam artes marciais com bastões de nanotecnologia arcaica. Anões entregadores cruzam os céus em motos voadoras, vestindo couro e correntes. Magias podem ser conjuradas com pergaminhos retirados de baús milenares — ou cartões de crédito arcanos, recarregados pela *hypernet*. Você escolhe.

Esta é uma realidade otimista. Cidades e natureza encontraram um equilíbrio improvável. Recursos são abundantes. O amanhã parece promissor. O que antes era impossível ou apenas sonho hoje é rotina — seja por magia, seja por alguma tecnologia tão avançada que já nem faz diferença explicar.

É um mundo feito para realizar fantasias, extrapolar ideias e testar limites. Acima de tudo, é um mundo repleto de masmorras. Este é o mundo das Arcas.

Uma Nova Era

Outro universo convergiu com o nosso quando a heroína Vitória utilizou a energia de uma estrela para destruir K'Athanoa, um invasor colossal. O ato salvou bilhões de vidas e mudou o destino de mundos inteiros. Mas feitos dessa magnitude não acontecem de graça. Você não desintegra um sol sem deixar cicatrizes na realidade.

A consequência mais profunda — e decisiva — foi o surgimento de bolsões planares mágicos, acessíveis apenas quando certos requisitos são cumpridos. Esses espaços isolados continham criaturas fantásticas, ecossistemas completos e riquezas inimagináveis. Logo receberam um nome simples e promissor: Arcas.

Não demorou para que as Arcas se tornassem fontes de recursos inestimáveis. Materiais exóticos, elementos únicos e artefatos impossíveis passaram a ser extraídos desses semiplanos. Mas nada disso veio sem risco. Às vezes, o que você procura está nas entranhas de um vulcão mágico prestes a despertar — literalmente, abrindo os olhos e respirando fundo. Outras vezes, repousa no ninho de um predador primordial do tamanho de um shopping center. Por motivos bastante óbvios, aventurar-se virou profissão.

A elite desses exploradores passou a ser conhecida como Arcanautas. Legalizados, registrados e devidamente categorizados, eles desbravam e mapeiam Arcas com direitos trabalhistas, benefícios e contratos robustos. São bem pagos, apoiados por sindicatos, grêmios e todo tipo de organização — governamental ou não. No mundo moderno, Arcanautas de alto nível são celebridades absolutas, com feitos que rapidamente se tornam lendas.

Seguindo os passos desses pioneiros, milhares de exploradores iniciantes tentam a sorte todos os anos, em busca da Arca certa — aquela que permita subir, de algum jeito, na confusa hierarquia dos tempos modernos. Os mais cautelosos passam antes por testes de aptidão rigorosos, conquistando credenciais valiosas que abrem portas... e portais. Outros, menos honrados ou simplesmente mais desesperados, seguem por conta própria, assumindo todos os riscos e torcendo para que a realidade ainda esteja inteira quando voltarem.

Assim começou uma nova era. Uma era de heróis, contratos, monstros colossais e oportunidades infinitas.

Vale Tudo

3DeT Victory é a casa de Era das Arcas — e vice-versa. Todas as regras do Manual Básico se aplicam, sem necessidade de adaptações. Por isso, este capítulo apresenta menos regras adicionais e mais conteúdo descritivo, para ampliar seu repertório de aventuras.

Se quiser ainda mais regras, roube dos outros capítulos; tudo que existe lá, tudo mesmo, também existe aqui em algum lugar. Este cenário de campanha não veio proibir nada, use qualquer coisa que achar divertida e encaixar em seu estilo de jogo. Ninguém pode impedir você, ninguém tem esse poder. Era das Arcas é tão grande e louco quanto você decidir.

Dossiê: Arcas

Para todos os efeitos práticos (e vários impráticos), as Arcas existem em outro plano de realidade. São áreas de tamanho definido, isoladas do nosso universo, como bolhas dimensionais cuidadosamente lacradas por alguém que claramente não queria visitas indesejadas. Sim, sempre são ambientes fechados, com uma única entrada e saída — mesmo quando tudo ao redor grita "mundo aberto". Spoiler: não é.

Você pode ver céus vastos, horizontes convidativos e paisagens que parecem se estender para sempre. Ainda assim, não adianta insistir. Algo o impede de ir longe demais ou subir alto demais. As barreiras variam conforme o capricho da Arca: florestas densas demais para atravessar, regiões onde a luz simplesmente desiste, areia movediça com fome, ventos mais fortes que minotauros, montanhas que nem cabras conseguem escalar... ou, em alguns casos menos sutis, *uma parede invisível mesmo*. Sem textura, sem explicação, sem diálogo interativo.

Embora a maioria das Arcas seja composta por ambientes subterrâneos — corredores úmidos, salas de masmorra e castelos abandonados que claramente falharam em sua última inspeção de segurança —, elas não se limitam a um único ecossistema. Uma mesma Arca pode conter desertos, florestas, ruínas, lagos, planícies e coisas que não deveriam coexistir segundo nenhuma lei conhecida da geografia. Por isso, Arcanautas dividem cada Arca em mapas, cada um com sua própria natureza, monstros e regras específicas (sim, algumas feitas só para sacanear exploradores).

Não se engane: você pode explorar um mapa até cansar... e ainda assim descobrir algo novo. Arcas gostam de guardar segredos, o problema é chegar até eles. Dentro de uma Arca, não existe senso de direção confiável. Bússolas comuns não funcionam, estrelas não ajudam e pontos cardeais são apenas uma lembrança distante da vida fora dali. Por convenção cartográfica — e puro desespero coletivo —, o ponto de entrada costuma ser chamado de "sul". Isso não significa absolutamente nada. É só um acordo informal entre pessoas igualmente perdidas.

Como Arcas são imutáveis, a forma mais confiável de não andar em círculos eternamente é recorrer a guias baseados em pontos de referência.

O método é simples, antigo e surpreendentemente eficaz: contar a distância aproximada em passos até algo chamativo o bastante para não ser confundido com o resto do cenário — uma estátua estranha, uma árvore solitária, um obelisco suspeito ou qualquer estrutura única que faça você pensar "ok, isso eu vou lembrar". Funciona como os clássicos mapas de tesouro, com menos caveiras desenhadas e mais chances reais de morte. Não à toa, criar esse tipo de mapa é uma das principais ocupações (e fontes de renda) dos exploradores de Arcas.

Claro, Arcanautas raramente se contentam com o básico. Eles são criativos, teimosos e, em geral, sobrevivem justamente por isso. Além das técnicas tradicionais de exploração — em que testes de Percepção e Sobrevivência salvam vidas diariamente —, existem objetos mágicos e criaturas treinadas para ajudar na navegação, funcionando como verdadeiras bússolas vivas. Esses recursos concedem Ganho nos testes de busca e, mais importante, aliviam a sensação constante de estar completamente perdido.

Um exemplo famoso são os *escaravórtices*: pequenos escaravelhos que, por puro instinto, procuram passagens, portais e rotas ocultas dentro das Arcas. Ninguém sabe explicar como fazem isso, mas todo mundo concorda que funciona. Graças a eles, não é raro que talismãs, artefatos e dispositivos de orientação assumam a forma de besouros ou outros insetos cascudos. Porque, aparentemente, quando se trata de encontrar a saída de um inferno dimensional, confiar em um inseto estranho é bem razoável.

Novo Ajudante 10XP

Instintivo. Permite repetir um teste de Habilidade envolvendo Percepção, ou outra jogada para evitar ser enganado, após falhar.

Glifos

Arcas são acessadas através de portais conhecidos como glifos. Trata-se de uma runa arcana luminosa, repleta de símbolos estilizados no centro, quase sempre relacionados ao tipo de desafio que a Arca protege. Eles são a chave para entrar, transitar entre mapas e também sair com segurança. Todas as tentativas conhecidas de burlar essa proteção falharam — e, segundo relatos confiáveis, ninguém envolvido achou que valeu a pena.

Glifos são caminhos de mão única. A partir do momento em que você os atravessa em direção a outro mapa (ou à saída), não há retorno. Por isso, é possível transmitir sinais de dentro da Arca para o mundo exterior, mas nunca o contrário. Equipamentos de streaming permitem que espectadores acompanhem grupos de Arcanautas ao vivo, mas ninguém consegue avisá-los sobre armadilhas, monstros ou decisões obviamente ruins. Uma vez do lado de dentro, o silêncio do chat é absoluto.

A travessia por um glifo costuma ser tranquila. A sensação é como atravessar uma membrana de água que não molha, com um leve cheiro amadeirado. Pessoas mais sensíveis podem sentir efeitos colaterais logo após a passagem: enjoo, desorientação e tontura passageira são os mais comuns (1 e 2 em 1D),

especialmente quando a transição entre ambientes é brusca — como sair de um clima tropical direto para uma Arca em temperaturas negativas.

Mas, uma vez dentro, essas sensações logo dão lugar à exploração. Tudo na Arca pertence a quem pegar primeiro. Quase sempre é possível levar tesouros, artefatos e quaisquer objetos de valor encontrados. O limite está em quanto o grupo consegue carregar até o glifo de saída — e no risco envolvido para conquistá-lo. Afinal, não faz muito sentido atravessar uma Arca cheia de monstros mortais apenas para sair trazendo lenha!

Entrando numa ~~fria~~ Arca

Para que a Terceira Convergência trouxesse as Arcas até o nosso mundo, foi preciso uma combinação muito específica de eventos improváveis, decisões questionáveis e a energia de um sol inteiro. Arcas são, inclusive, a principal fonte da mana ambiente que hoje permeia o planeta. Como tudo isso aconteceu há pouco tempo, ainda não existe magia suficiente acumulada para criar novas Arcas ou provocar uma Quarta Convergência. Mesmo convergências menores só devem ocorrer em ocasiões realmente especiais — como o clímax de uma campanha longa. Sim, eu sei. Isso quase nunca acontece.

Claro, essas limitações valem apenas dentro do universo do jogo. O mestre pode criar quantas Arcas quiser, quando achar conveniente, e pelos motivos mais banais possíveis. Em Neo Sampa, por exemplo, existe uma Arca escondida nos fundos de um bar. Seu tesouro é uma garrafa de bebida especial, e o glifo só ativa quando todos os interessados bebem um gole ao mesmo tempo. Coincidência? Talvez. Funciona? Com certeza.

Cada glifo é único, tanto na forma quanto no método de ativação. Alguns abrem periodicamente, outros exigem condições específicas: a presença de certos arquétipos, a conclusão de uma missão, a derrota de uma criatura, ou

o alinhamento perfeito de fatores completamente arbitrários. Alguns só funcionam em determinadas estações do ano, em dias específicos... ou momentos ainda mais precisos, como quando certa flor desabrocha, depois que todos os Arcanautas já almoçaram, ou exatamente quando ninguém está olhando.

Descobrir como abrir uma Arca pode, facilmente, render uma aventura inteira. Pode envolver pesquisas em tomos esquecidos de bibliotecas secretas, barganhas com NPCs misteriosos dispostos a ajudar em troca de "um favorzinho", ou simplesmente tentativa e erro — vai que o mestre está de bom humor. Também é possível tratar como uma meta estendida (*Manual 3DeT Victory*, p. 170). As perícias Saber e Mística costumam ser as mais indicadas, mas nada impede soluções criativas usando qualquer outra perícia. Quando o plano é absurdo o suficiente, às vezes funciona.

Por fim, nada impede o mestre de facilitar o acesso e levar o grupo direto para a parte divertida. Há boatos persistentes sobre glifos que simplesmente engolem pessoas distraídas, sem aviso ou cerimônia. Acredita-se que para cada glifo famoso existem centenas de outros escondidos por aí — invisíveis, silenciosos, esperando pacientemente que algum grupo desavisado os encontre... ou seja encontrado. E embora a maioria das pessoas acredite que glifos maiores levam a Arcas maiores, isso não é regra. Algumas Arcas são minúsculas. Outras ficam em lugares improváveis, como dentro de guarda-roupas, livros antigos ou até jogos de tabuleiro. Sim, isso já aconteceu. Mais de uma vez.

+Regras

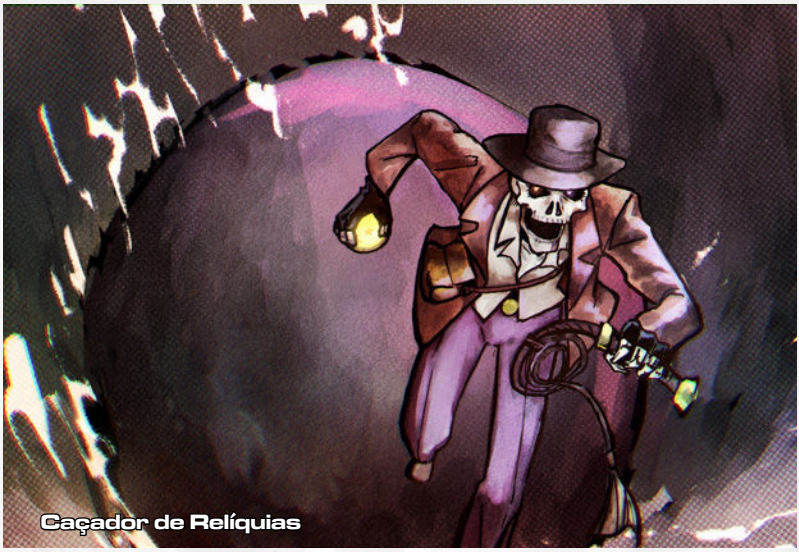
Isso são Artefatos?!

Apesar do nome remeter a objetos lendários e com poderes mágicos, descobertos em alguma Arca esquecida, Artefatos também podem ser itens de tecnologia de ponta, protótipos em fase de desenvolvimento ou artigos ainda mais raros, criados por algum cientista artesão excêntrico após uma vida inteira de dedicação, escondidos em laboratórios labirínticos que também lembram masmorras esquecidas. Por isso, seu canhão laser de ombro pode ter características únicas, adquiridas usando XP. Várias qualidades especiais para Artefatos são apresentadas na p. 138 do *Manual 3DeT Victory*. Mas estão longe de serem as únicas.

Adaptável (+10XP). Esta arma se adapta para sempre ferir o alvo. Vai causar 1 ponto de dano automático, mesmo em caso de defesa perfeita. Se usar a regra de Tipos de Dano (*Manual 3DeT Victory*, p. 174), permite trocar de dano sem sofrer Perda, ao custo de 1PM.

Capacitora (+10XP). Modelo com bateria cinética, feita com materiais capazes de absorver impacto e mantê-lo armazenado para ser liberado depois. Sempre que você realiza uma defesa perfeita, a armadura com capacitor guarda 1D de dano consigo (até um limite de dados igual à sua Resistência). Todo o dano guardado pode ser adicionado a um único ataque gastando 2PM por dado.

Dolorosa (–10XP). Apenas para armas sem Alcance. Sempre que atinge um alvo, também causa 1 ponto de dano em todos os personagens Perto (inclusive aliados e o próprio atacante).


Caçador de Relíquias

Econômica (+10XP). Algumas situações permitem gastar menos PM por ação, restritas a uma única condição (aquela mais vantajosa no momento). Este item permite acumular mais dois redutores quaisquer, somando seus efeitos (até o gasto mínimo de 1PM por efeito).

Medicinal (+10XP). Roupas feitas com tecidos regenerativos, sensores médicos, apps mágicos de saúde ou outros dispositivos de cura. Todos os efeitos de cura e recuperação de PV têm efeito dobrado.

Profana (+10XP). Alguma coisa ruim aconteceu durante a criação deste item, mas quando a vida dá limões... Nas mãos de abissais e mortos-vivos (fantasmas, osteon, vampiros e quaisquer outros), garante um dharma uma vez por combate ou cena. Este não causa karma.

Tecnológica (+10XP). Graças a um avançado sistema de análise, é possível gastar um movimento e 3PM para reduzir a meta de seu próximo teste em –3.

Veloz (+10XP). Esta arma ou armadura garante Ganho em testes de Iniciativa. Por +10XP, será *Muito Veloz*, anulando o turno extra garantido pela vantagem Inofensivo. Um Artefato não pode ser Veloz e também Maciço.

Criando sua Arca

Toda Arca é um microcosmo isolado. Um mundo pequeno, fechado em si e perfeitamente disposto a testar a paciência, sanidade e PV dos jogadores. Isso permite criar muitas situações diferentes, tornando cada exploração única, mesmo quando a Arca insiste em tentar matar o grupo do mesmo jeito de sempre.

Estes são exemplos de como pequenas alterações ambientais tornam uma Arca comum em lugar memorável (ou traumático). Use com carinho. Ou não.

- **Adaptados ao ambiente.** Por conta de condições ideais — clima perfeito, terreno familiar ou apenas ódio aos invasores — os

monstros deste mapa recebem Ganho em todas as jogadas para defender seu território e atacar intrusos. Já os infelizes invasores (leia-se: seus jogadores) sofrem Perda. Além disso, todas as criaturas com alguma vantagem previamente escolhida pelo mestre conseguem críticos com 5 e 6. Eles estão em casa. Os personagens, não.

- **Calor excessivo.** Arcas desérticas, infernais ou claramente criadas por alguém que odeia sombra. Personagens sem a vantagem Vigoroso sofrem Perda em testes de Resistência. Seres vivos aqui adquirem Dependência de água. Sim, desidratação agora é um problema real. Planejamento é recomendado.
- **Céu aberto.** Castelos flutuantes, planícies estelares serenas ou o centro de um furacão colossal — escolhas perfeitamente sensatas. Todos nesta Arca são capazes de Voo. Quem já tem a vantagem não paga PM para usar e não fica cansado. Afinal, quando tudo voa, ninguém anda.
- **Frio extremo.** Montanhas altíssimas, regiões polares ou qualquer lugar congelado por motivos narrativos convincentes (como uma dragoa-rainha do gelo entediada). Personagens mal agasalhados perdem 1PV por cena, recuperável apenas ao buscar abrigo do frio. Caso os PV cheguem a zero, caem inconscientes e indefesos. O inverno não está vindo — ele já mora aqui.
- **Gravidade aumentada.** Tudo pesa o dobro. Inclusive decisões ruins. Personagens sem a vantagem Forte consideram o ambiente como terreno difícil (12) o tempo inteiro: precisam de dois movimentos para mudar de Perto/Longe e Longe/Muito Longe, e quatro para Muito Longe/Fora de Alcance. Testes envolvendo Força sofrem Perda, e Voo gasta o dobro de PM. Cair causa dano dobrado. Voar ainda é possível — só não é boa ideia.

- **Infestação.** Alguma substância, praga ou criatura nociva saiu de controle. Pode ser fungo, inseto, lodo, tentáculos ou algo ainda pior. Poder e Habilidade sofrem redutor de –1, também afetando recursos. Além disso, testes de Resistência contra criaturas ou efeitos causados pela infestação sofrem Perda. Existir neste lugar já é um desafio.
- **Inundação.** Oceanos, rios caudalosos ou chuvas tão intensas que você pega peixe esticando a mão aberta. Talvez o mapa esteja completamente submerso, ou apenas alagado por algum motivo nada tranquilizador. Como em Gravidade Aumentada, toda a Arca é considerada terreno difícil. Personagens sem a perícia Esporte ou Sobrevivência precisam de auxílio para nadar. Boias improvisadas são recomendadas — mas raramente confiáveis.
- **Magia abundante.** A mana ambiente está fora de controle. Ou caótica. Ou entusiasmada demais. Todos os personagens recebem a vantagem Magia, e aqueles que já tinham pagam metade dos PM. Boa hora para usar aquela habilidade apelativa que você estava "guardando pra depois". O problema é lidar com as consequências quando o depois chega.
- **Mundo invertido.** A lógica desistiu. Aqui, quanto mais baixo o resultado do dado, melhor. Quanto mais distante da meta original, maior o sucesso. Resultados maiores ou iguais à meta são falhas. Acerto crítico ocorre com 1 em 1D, enquanto jogadas com lado 6 são sempre falhas. Sim, é estranho. Não, não tente explicar. Apenas aceite e role.
- **Salões perigosos** Masmorras ainda mais perigosas que o normal — o que diz muita coisa. Todas as dificuldades dos testes aumentam +3. O que antes exigia um teste Médio (9) agora é Difícil (12). Nada aqui foi feito para ser confortável, justo ou gentil. A Arca não se importa.

Teve alguma ideia maluca para uma aventura e está ansioso para testar? Transforme tudo em uma Arca e veja como seus jogadores lidam com ela! Pensou em mestrar uma sessão rápida naquela mesa que você está participando como jogador? Crie uma Arca. Sua aventura não vai afetar a trama central da campanha — ou vai, de um jeito inesperado e divertido, adicionando histórias absurdas que personagens (e jogadores) jamais vão esquecer. Querendo ou não.

Três Direções e um Tesouro

Para explorar uma Arca, em vez de recorrer a mapas quadriculados cheios de números, setas e discussões intermináveis sobre linha de visão (ou hexagonais, se você prefere algo mais elegante e igualmente confuso), o mestre pode adotar um método muito mais direto, que chamaremos — sem qualquer relação com o nome do jogo — de Três Direções e um Tesouro.

O mestre coloca um dado sobre a mesa, bem visível para todos, com o número ⊡ voltado para cima. Este gesto solene representa a abertura da Arca e o início da exploração. Em seguida, você descreve brevemente o ambiente: o cheiro estranho, a arquitetura suspeita, os ruídos distantes, tudo aquilo que os personagens percebem assim que atravessam o glifo.

Agora é a vez dos jogadores. Em seus turnos, cada um descreve como pretende agir diante do ambiente recém-descoberto, ajudando o grupo a traçar um plano coletivo. A ideia é tentar antecipar perigos, armadilhas e situações desagradáveis que podem surgir pela frente. Caso essas previsões realmente se confirmem durante a aventura, o grupo recebe Ganho. Planejar nunca garante segurança — mas pelo menos dá a sensação reconfortante de que alguém tentou pensar antes de agir.

Ao final da rodada de preparação, o mestre gira o dado para o lado ⚀. Então a exploração segue uma de três direções possíveis:

- **Seguir em frente.** Enfrentar o monstro. Cruzar o abismo. Se lançar ao mar. O grupo decide avançar a história encarando qualquer risco ou dificuldade que o mestre apresente. É a opção mais rápida — e em geral a mais dolorosa. Personagens podem sair feridos, derrotados ou profundamente arrependidos. Ao final da cena, o dado aumenta +1.
- **Parar.** Escolher o caminho mais longo, porém mais seguro. Observar o inimigo. Estudar o terreno. Acampar para recuperar recursos. O grupo opta por agir com cautela, avaliando cada passo e tentando não morrer de forma espetacular. A exploração se arrasta um pouco mais, mas tende a ser menos letal. Ao final da cena, o dado permanece o mesmo.
- **Retroceder.** Bater em retirada. Fugir enquanto ainda há pernas funcionais. Correr por suas vidas. Às vezes, é preciso admitir que o grupo subestimou o perigo — ou o preparo sádico do mestre. Ao final da cena, o dado diminui –1.

Assim, o dado representa o andamento da exploração. Indica quão fundo o grupo se encontra dentro da Arca, criando ou aliviando a tensão conforme sobe ou desce.

Com valores entre ⚀ **e** ⚁, use desafios mais contidos e criaturas menos ameaçadoras. Com ⚄ **ou** ⚅, é hora de monstros mais perigosos, cenários grandiosos e enigmas realmente desafiadores.

Quando o dado finalmente chega a ⚃, os personagens estão frente a frente com a ameaça final da Arca. Ao derrotá-la (espera-se), encontram o grande tesouro e, como recompensa adicional por ainda estarem vivos, o glifo de saída.

Parabéns. Agora é só sair... e decidir se vale a pena entrar de novo.

Eventos!

As áreas próximas ao glifo quase sempre são relativamente seguras. Criaturas perigosas tendem a se refugiar em partes mais distantes da Arca, descobertas conforme os Arcanautas avançam pelo mapa. Mesmo podendo vagar livremente, monstros preferem permanecer onde o ambiente é favorável — comida, abrigo, clima adequado e oportunidades frequentes de violência. Por isso, em condições normais, costumam ser encontrados sempre nas mesmas regiões.

Mas nada disso é garantido. Tudo pode mudar durante um Evento.

Eventos são situações em que a lógica interna da Arca sofre algum tipo de colapso temporário. Algo dá errado, muito errado. Tremores, tempestades

repentinas, inundações, migrações de monstros ou hordas surgidas do nada são exemplos. Esses acontecimentos são raros, caóticos e quase impossíveis de prever ou repetir. É uma combinação de azar cósmico, momento errado e, claro, maldade do mestre.

Um Evento pode fazer parte do planejamento desde o início da exploração — ou acontecer de forma aleatória, caso o mestre prefira deixar o destino decidir. A cada nova cena (pelo menos uma vez por mapa), role um dado. O ideal é fazê-lo em aberto, quando a mesa está tranquila. Assim, todos podem apreciar esses preciosos segundos de silêncio, expectativa e paranoia coletiva.

Com um resultado ⚀, os jogadores percebem algo fora do normal. Ar pesado, comportamento estranho das criaturas, aquela sensação de que ninguém deveria estar ali. Em seguida, role o dado novamente para descobrir o que acontece:

- ⚀ ou ⚁: **Alarme falso.** Nada acontece. Feijoada. O mapa permanece estável — pelo menos no que diz respeito a Eventos.
- ⚁ ou ⚂: **Tensão no ar.** O clima continua pesado. Nada explode ainda, mas todos sabem que pode explodir a qualquer momento. O mestre retoma o ciclo de jogadas por cena até rolar 6 novamente.
- ⚃: **Algo bem ruim.** Um monstro ou desafio surge de repente, atrapalhando o grupo. Não raro, trata-se de uma criatura em escala Sugoi. Também não raro, os personagens vão apanhar bastante.
- ⚀: **Evento.** Agora lascou.

A natureza do Evento varia conforme o ambiente da Arca — e vale tudo, nada é absurdo demais. Nuvens de insetos gigantes. Terremotos tão violentos que fariam a escala Richter pedir demissão. Tornados carregando cardumes de tubarões. Dois (ou mais) kaijus brigando por território. São cenários perfeitamente aceitáveis — assim como qualquer ideia megalomaníaca que passa pela cabeça do mestre.

Não tenha receio de pesar a mão, inclusive usando escalas superiores. Um Evento é sempre uma condição extrema, com risco real e forçando os personagens a fugir (*Manual 3DeT Victory*, p. 173). Se não conseguem, é provável que sejam derrotados. Se insistem, com alguma sorte nos testes de morte, podem acordar vivos — moídos, traumatizados e cheios de histórias para contar.

Mas se triunfam... bem. Seus nomes ficam gravados na história daquele mapa para sempre.

Reset!

Um dos fenômenos que tornaram as Arcas tão importantes — e economicamente viáveis — é o reset. Não importa quanta destruição você cause lá dentro. Pode explodir paredes, saquear cofres, exterminar ecossistemas inteiros e sair arrastando o que sobrou. Os próximos Arcanautas vão encontrar tudo novinho em folha, como se nada tivesse acontecido. Como se o universo tivesse apertado um grande botão de *reiniciar*.

Por causa disso, Arcas funcionam como reservas inesgotáveis de recursos. Tesouros, minérios raros, plantas estranhas e criaturas exóticas podem ser obtidos repetidas vezes — basta voltar ao mesmo lugar. Pelo menos

na maioria dos casos. Alguns itens são tão únicos que não resetam. Esses artefatos ficam com quem pegou primeiro e, naturalmente, passam a valer fortunas no mercado. Sem falar no custo em XP, que costuma doer quase tanto quanto perder o item.

Existem estudos tentando explicar o que exatamente provoca o reset de uma Arca, mas nenhuma teoria foi comprovada. Sabe-se apenas que ele não acontece enquanto houver Arcanautas no mapa, estejam eles vivos, inconscientes ou muito mortos. O mesmo vale se alguma criatura nativa escapa por conta própria — algo bem raro, já que, para os habitantes da Arca, aquele lugar é o universo inteiro. A ideia de "sair" simplesmente não faz sentido para eles.

Itens e artefatos perdidos durante uma incursão podem acabar absorvidos pela própria Arca. Alguns são incorporados ao cenário, outros se transformam em algo diferente, e há casos em que são simplesmente cuspidos pelo glifo, como se o mapa decidisse que aquilo não lhe pertence mais.

Há ainda uma hipótese bastante popular entre Arcanautas veteranos. Dizem que toda Arca tem uma missão final: um objetivo secreto e obscuro que, concluído, encerra definitivamente o ciclo de resets e apaga o glifo para sempre. Não existe nenhuma prova concreta disso, claro. Talvez seja só mais uma lenda urbana espalhada para amendrotar arcanautas iniciantes. Ou talvez seja verdade e ninguém sobreviveu para contar. Por enquanto, não passa de boatos espalhados em grupos de TalkZAP.

+Kits

Arcanauta CLT (Contrato Laboral por Tesouro)

"Não faz ideia de quantas vezes vi isso, depois de todos esses anos nessa indústria vital."

Exigências: Sobrevivência

Alguns Arcanautas são celebridades. Dão entrevistas, aparecem em noticiários, fazem propaganda de equipamento mágico e mantêm fã-clubes dedicados. Mas para cada um desses, existem centenas de outros apenas trabalhando. Batendo ponto em escala 6x1 para alguma empresa que explora recursos das Arcas, cumprindo metas, seguindo protocolos e torcendo para voltar inteiro no fim do expediente.

Um Arcanauta com Contrato Laboral por Tesouro, popularmente conhecido como CLT, tem crachá, salário fixo, férias remuneradas e plano de saúde da firma. Todas aquelas coisas raras e preciosas que quase ninguém consegue fora das Arcas. Em troca, passa mais tempo enfrentando monstros, armadilhas e ambientes hostis que com a própria família. Ainda assim, o pagamento cai certinho — e isso conta muito.

Quero Poder (me aposentar). Você não sofre aquele ponto de dano automático ao ser atacado, mesmo que sua defesa não tenha sido perfeita (*Manual 3DeT Victory*, p. 111).

Hora extra. Caso tenha esgotado completamente suas energias e reserva de mana, uma vez por cena, você consegue recuperar 2D PM com um teste de Sobrevivência (12). A meta cai para 9 se beber café.

Sindicalizado. Quando está perto da derrota, todos os seus testes de defesa têm ganho. Além disso, você não precisa passar no teste de Habilidade em testes de fuga após seu horário de trabalho.

Caçador de Relíquias

"O medalhão faz parte da cultura milenar desta região. É melhor que eu fique com ele."

Exigências: Influência ou Manha; Inventário

Arcas guardam relíquias e artefatos únicos, muitas vezes cobiçados por seu poder bruto. A maioria dos aventureiros ignora completamente as origens misteriosas desses tesouros, preocupando-se apenas com perguntas que acham realmente importantes, como "quanto dano isso causa?" ou "dá para vender?" Felizmente, ainda existem indivíduos mais sensíveis à história — ou, pelo menos, bons o bastante em justificar suas escolhas.

Caçadores de relíquias se interessam menos por raios místicos devastadores ou poderes ancestrais adormecidos e mais pelos fatos por trás de cada objeto. Quem o criou? Por quê? Quantas pessoas morreram por causa dele? Essas respostas valem muito mais que números na ficha. Se, durante suas pesquisas, acabam despertando criaturas milenares ligadas ao oculto, libertando maldições esquecidas ou reativando rituais proibidos... bem, são ossos do ofício.

Achado não é roubado. O custo em XP para definir a meta de seus testes de compra para adquirir itens especiais é reduzido à metade; ou, pela dificuldade normal, o artefato pode ser utilizado durante duas cenas (*Manual 3DeT Victory*, p. 131).

O X marca o lugar. A meta dos testes de compra para recarregar seu Inventário é reduzida em –3. Acertos críticos aumentam a qualidade de todos os itens em um nível, até o patamar raro.

Isso pertence a um museu! Além dos consumíveis já disponíveis por seu nível de Inventário, você dispõe de algum item lendário que pode ser usado uma única vez a cada aventura.

Detetive Sobrenatural

"A esta altura já deveria ser elementar, ô pastel."

Exigências: Mística; Patrono ou Mentor

Mesmo com o sobrenatural já integrado ao cotidiano da sociedade, algumas criaturas e objetos mágicos continuam sendo perigosos demais para circular livremente. Maldições instáveis, entidades hostis, artefatos com vontade própria — tudo isso existe, insiste em existir e, por segurança, deveria permanecer trancado nas Arcas. O problema é que essas coisas raramente colaboram e vivem tentando escapar.

Detetives sobrenaturais são especialistas em localizar o que não deveria estar solto e devolver essas ameaças à sua Arca de origem. É um trabalho ingrato, arriscado e cada vez mais necessário, especialmente para permitir o reset de ambientes explorados por grandes corporações. Quando algo dá errado — e quase sempre dá — esse profissional é chamado para limpar a bagunça.

Cara feia pra mim é fome. Você pode substituir uma exigência qualquer de alguma técnica que possua pela vantagem Patrono ou Mentor (*Manual 3DeT Victory*, p. 142).

Não conheci o outro mundo por querer. Em situações não combativas, você pode gastar 2PM para ter +3 em testes de Mística.

Você é grande, mas não é dois. Em combate contra criaturas mágicas, você pode usar a perícia Mística em vez de Luta.

Estagiário Arcanauta

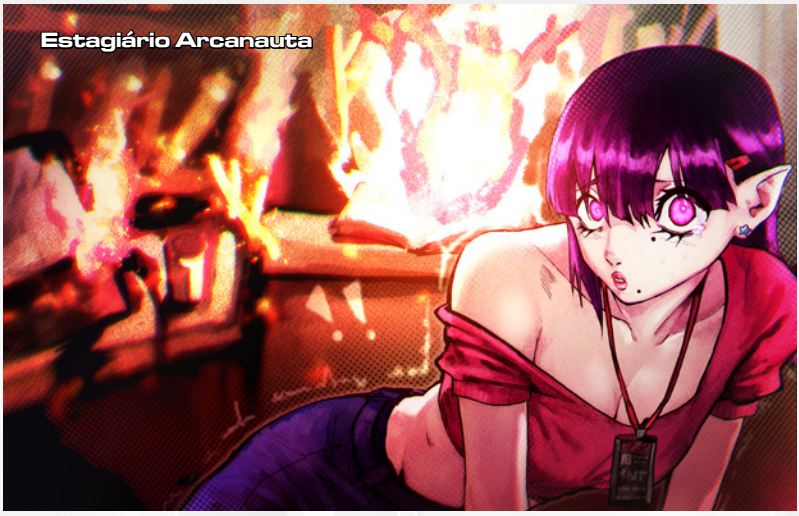
"Acredite, você é parte valiosa da equipe.
Agora, me traga um café."

Exigências: Patrono, Mentor ou Protegido (por outro jogador)

Ser Arcanauta é o sonho de quase todo mundo. Fama, prestígio, aventuras épicas e a chance de entrar em buracos dimensionais cheios de monstros parecem compensar todos os riscos envolvidos. Mas, como em qualquer carreira promissora, ninguém começa no topo. Para se tornar um Arcanauta respeitável, é preciso iniciar de baixo, acumulando experiência, cicatrizes... e tarefas que não estavam na descrição original do cargo.

O estagiário Arcanauta atua auxiliando algum profissional mais experiente, aprendendo na prática enquanto corre atrás, carrega equipamentos, anota coisas importantes e tropeça nos perigos do caminho. É um sonhador dedicado, trabalhando em algo que ainda não entende completamente — mas vai fazer mesmo assim. Porque alguém mandou. E porque quer muito dar certo.

A culpa é minha e coloco em quem quiser. Sempre que sofre dano, você pode pagar 1PM para transferir metade para outro aliado voluntário (ou o dano completo, se ele também pagar 1PM).



Sem provas, sem culpa. Quando rolar uma falha crítica, você pode gastar 1PM para rolar novamente um dos dados com resultado 1.

Tudo eu. Se ainda não agiu, você pode repetir qualquer teste de perícia realizado por outro jogador naquela mesma rodada, mesmo que não a possua.

Glifologista

"Sei o que este símbolo significa. Significa que vou cobrar caro."

Exigências: Mística ou Saber; Percepção

Arcas escondem riquezas inesgotáveis, mas para acessá-las é preciso antes decifrar seus glifos. Algo bastante complexo, já que cada portal possui requisitos próprios (e inusitados) para serem ativados.

Prospectar, descobrir e interpretar estes portais é a especialidade dos Glifologistas. Cientistas e professores aventureiros que dedicam a vida para decifrar esses misteriosos enigmas mágicos da Terceira Convergência. Sem dúvida, uma das profissões mais importantes e bem remuneradas que surgiram nestes novos tempos.

Glifologia. Você sempre tem Ganho ao usar Percepção para localizar glifos. Glifologia também é considerada uma especialização (*Manual 3DeT Victory*, p. 168) das perícias Mística, Percepção e Saber.

Gliptoteca. Como efeito colateral de milhares de horas de estudo dedicado, você acumulou toneladas de conhecimento inútil. Por 1PM, seus pitacos garantem Ganho aos aliados em testes das perícias que você não possui, uma vez por rodada.

Gliptogênese. É preciso muito treinamento e estudo para encontrar lógica no ambiente confuso das Arcas. Por 1PM, você é capaz de anular uma falha crítica, ignorando aquele dado. O custo aumenta +1PM para cada nova utilização na mesma cena.

+Desafios

Aventureiro de Aplicativo

10 pt

Seu curandeiro é uma ótima pessoa, mas tem o péssimo hábito de faltar aos compromissos? Tudo estava pronto para entrar na Arca, mas em cima da hora o tanque mandou mensagem avisando que não vem? Não tem problema! Basta contratar algum aventureiro substituto pelo aplicativo (talvez ele também cancele, se o glifo que vocês escolheram fica Muito Longe).

P2, H3, R4; 20PV

Perícias Sobrevivência

Cinco estrelas O aventureiro de aplicativo tem Ganho em todos os testes em benefício de outro que não seja ele próprio.

Recalculando rota Sempre que alguém Perto é atacado, o aventureiro pode escolher receber esse ataque, mas apenas quando é o personagem com mais PV na cena.

Tesouro

Loukito!? Barra de chocolate com leite condensado caramelizado e flocos crocantes, que o aventureiro de aplicativo pode eventualmente oferecer aos contratantes como agrado. Este item consumível recupera imediatamente 3PM e 3PV.

Guardião do Glifo

12 pt

Para alguns, a existência sobrenatural das Arcas representa mais que simples oportunidades de lucro ou aventura. Elas estão ligadas a poderes superiores, antigos demais para serem plenamente compreendidos — e, por isso, perigosos demais para largar à própria sorte. Sob essa visão, glifos não são portais: são santuários, e precisam ser protegidos de pessoas mal-intencionadas. Ou excessivamente curiosas.

Essa tarefa cabe aos Guardiões do Glifo. Uma organização global de preservação que emprega milhares de agentes ao redor do planeta, todos comprometidos com a missão de conter a exploração desenfreada dos semiplanos. Eles seguem normas rígidas de conduta, protocolos detalhados e uma hierarquia que não costuma sorrir. Praticamente toda Arca conhecida conta com pelo menos um Guardião nas proximidades — observando, anotando e julgando.

Um Guardião é facilmente reconhecível por seu uniforme acinzentado, dragonas douradas, correntes cerimoniais, medalhas de mérito e uma gabardina elegante jogada sobre os ombros. No conjunto, lembra mais um capitão de navio de cruzeiro que um soldado. Mas vá dizer isso a ele...

P4, H2, R3; 15PV

Perícias Luta, Saber

Vantagens Patrono

O Juramento por Princípio Em vez de causar dano, seu primeiro ataque bem-sucedido torna o Glifo um Protegido (*Manual 3DeT Victory*, p. 72) do alvo até o final da cena.

A Vigilância por Base O guardião tem Ganho na defesa contra quem já lhe causou algum dano na mesma cena.

O LEGADO POR FIM O guardião é inabalável em suas crenças. Sempre tem Ganho quando luta em defesa de um glifo.

TESOURO

CAPOTE DEMODÊ Uma peça de requinte e elegância, ainda que bastante fora de moda. Concede Ganho em testes de Resistência contra intempéries do clima, mas Perda em testes sociais.

Integrante da BUSCA

10 pt

Muitas das Arcas conhecidas são monitoradas pela BUSCA — Benfeitoria Universal de Suporte e Capacitação a Arcanautas. Essa organização existe para cumprir uma missão ingrata, porém essencial: reduzir tragédias. Quando uma exploração dá errado, quando um grupo se perde ou quando alguém simplesmente não volta... a BUSCA entra em ação.

Integrantes da BUSCA são enviados para resgatar sobreviventes, recuperar corpos, conter danos colaterais e garantir que o desastre não se torne ainda pior. É um trabalho perigoso, silencioso e pouco glamouroso. Eles não costumam ganhar manchetes, mas são os responsáveis por fazer com que muitos Arcanautas tenham a chance de tentar de novo.

P2, H4, R2; 10PV

PERÍCIAS Sobrevivência

VANTAGENS Patrono (BUSCA)

NINGUÉM FICA PARA TRÁS Nenhum aliado Perto obtém resultado pior que inconsciente em testes de morte. Cair, todo mundo pode. Ficar para trás, não.

A VOLTA DOS QUE NÃO FORAM De alguma forma — mapas rabiscados, intuição treinada ou pura experiência acumulada — integrantes da BUSCA conseguem se orientar na geografia caótica das Arcas. Com ele em cena, testes para localizar aliados perdidos ou o glifo de saída têm Ganho. Quando alguém precisa encontrar o caminho de volta, eles sabem onde procurar.

TESOURO

ITEM OPORTUNO Integrantes da BUSCA sempre carregam algum item consumível incomum que, de maneira quase suspeita, é exatamente aquilo que o grupo mais precisa naquele momento (*Manual 3DeT Victory*, p. 133). Coincidência? Preparação? Ninguém pergunta. Só agradece.

Criatura Resetada — 10 pt

O reset é um fenômeno bem conhecido por qualquer Arcanauta que se preze. Assim que todos os exploradores deixam uma Arca, ela retorna a seu estado original, como se nunca tivesse sido saqueada, vandalizada ou transformada em cenário de massacre. Pelo menos quase sempre.

Em raras ocasiões, criaturas que passaram por situações extremas — ou foram caçadas vezes demais pelo mesmo grupo — acabam retendo algum tipo de memória residual. Um eco. Um trauma. Um rancor mal resolvido. Esse ressentimento é suficiente para fazê-las lembrar, com clareza perturbadora, que não gostam nem um pouco de você.

P4, H2, R3; 15PV

PERÍCIAS Luta

SOU O MONSTRÃO MESMO A criatura resetada recebe um poder único de monstro, escolhido pelo mestre (*Manual 3DeT Victory*, p. 213 ou qualquer outro poder único deste livro que você achar legal). Ela não ficou mais forte por acaso. Ficou por experiência.

EMBOSCADA Se foi derrotada anteriormente por este mesmo grupo, a criatura resetada ganha uma ação extra antes do primeiro turno de combate. Desta vez, ela vem preparada.

EU SEI O QUE VOCÊS FIZERAM NA INVASÃO PASSADA Sempre que enfrenta novamente o mesmo Arcanauta, a criatura resetada tem Ganho em testes de defesa contra ele. Alguns rancores não resetam.

TESOURO

OUTRA VEZ FLORES? O monstro deixa uma cópia idêntica do último tesouro obtido durante a exploração desta mesma Arca (exceto o tesouro do desafio final).

O Grande Inimigo Apelão da Arca — 20 pt S

Este oponente lendário é o pilar da Arca. Muito provavelmente, a criatura mais poderosa que os personagens encontram ali. Na maioria das vezes, representa o ápice da evolução do tipo de monstro mais comum no mapa: duas vezes maior, três vezes mais violento, claramente o líder alfa do bando. Em outros casos, é uma entidade única — dotada de inteligência superior, poderes aberrantes ou algum dom tão perigoso que até outros monstros preferem manter distância.

Deixamos aqui uma máquina assassina. Agora é com você, mestre. Descreva da forma mais ameaçadora possível. Este é o momento de exagerar sem culpa.

P6, H4, R6; 30PV

PERÍCIAS Luta, Mística

DESVANTAGENS Fraqueza (só o mestre sabe qual é)

ATAQUE APELÃO Sempre que sofre qualquer ataque que causa dano, o Grande Inimigo Apelão reage imediatamente, atacando o responsável. Sim. Se sofre cinco ataques na rodada, ele contra-ataca cinco vezes. Pense bem antes de fazer aquele ataque extra.

Defesa Apelona Não basta estar uma escala acima. Se a defesa do Grande Inimigo é maior que o ataque recebido, o atacante sofre dano igual à diferença. Aqui, errar machuca.

Poder Apelão Ao final de cada rodada, o Grande Inimigo Apelão realiza um ataque adicional que também atinge todos Perto. Mesmo depois de contra-atacar inúmeras vezes, ele ainda apela mais um pouco. Porque pode.

TESOURO

Artefato Apelão Um artefato de até 10XP, disponível na p. 138 do *Manual 3DeT Victory*. Qual é, mestre. Abre a mão! Depois disso tudo, eles merecem algo legal.

Teste da BUSCA

Para se tornar um Arcanauta habilitado, é preciso primeiro ser aprovado em um teste da BUSCA. Trata-se de uma prova anual que seleciona candidatos aptos a se aventurarem nas Arcas, concedendo acesso ao apoio logístico, recursos e, quando necessário, resgate em caso de sinistro. Passar no teste não garante fama ou riqueza, mas garante que alguém vai procurá-lo se você desaparecer.

Os testes são realizados em masmorras simuladas, consideradas seguras — na medida do possível, já que acidentes acontecem. São acessadas a partir da Matriz da BUSCA, em Vallindra. Embora o conteúdo das provas mude todos os anos e cada etapa possa render uma aventura completa, também é possível resolvê-las por meio de uma série de testes bem (ou mal) planejados.

Chegando no Teste

Vallindra é uma cidade fantástica: planejada, organizada e reluzente de nova. Ainda assim, continua sendo uma metrópole gigantesca. Mesmo com transporte antigravidade, chegar no local certo, no horário certo, exige um mínimo de planejamento — algo que, curiosamente, já faz parte da avaliação.

- Dois sucessos consecutivos em Saber ou Percepção (9) garantem uma chegada tranquila, com tempo suficiente para beber água, respirar fundo e até turistar discretamente nas dependências da BUSCA.
- Caso os candidatos optem por usos criativos de outras perícias (sim, alguém sempre pergunta se pode intimidar o motorista), é necessário acumular três sucessos contra meta 12, antes de obter três falhas. A partir da segunda falha, o desespero começa a bater.
- Se ocorrem três falhas antes de qualquer sucesso, acabou. Mais sorte no ano que vem.

Atraso resulta em eliminação imediata. Não adianta chorar, discutir, alegar destino cruel ou tentar pular o portão. A equipe da BUSCA já viu tudo isso antes. Tantas vezes, inclusive, que sempre tem gente reunida para assistir, de camarote, à desgraça dos atrasados que perderam o BusAwn.

Registro e Triagem

Todo aspirante a Arcanauta começa confirmando seus dados perante um totem mágico, de acordo com a pré-inscrição. Há vários espalhados pela Matriz da BUSCA. Após a checagem automática, a máquina cospe um cartão magnético com a foto do candidato e o símbolo da BUSCA — um ponto de exclamação —, que também funciona como mapa completo das instalações,

incluindo áreas de teste, banheiros, dependências úteis e, claro, regiões estritamente proibidas.

Esse cartão personalizado define o papel do concorrente no grupo (tanque, curandeiro ou DPS) e traz observações sobre a carreira mais compatível com as habilidades informadas. Se você tem perfil para guerreiro, mago, malandro, feiticeiro... a BUSCA já tem opinião formada. E não costuma mudar de ideia.

Em algumas edições, essa etapa é meramente protocolar. Os candidatos são conduzidos até um hexágono luminoso no chão, com os demais membros de seu grupo, e o teste real começa imediatamente. Em outras, porém, o número de inscritos exige uma triagem prévia — realizada por meio de jogos coletivos no gigantesco vão abaixo do prédio principal da Matriz (sim, ele flutua alguns metros acima do chão; não, ninguém explica por quê).

Em edições anteriores, foram aplicadas as seguintes provas:

- **Queimada arcana.** Esferas mágicas são arremessadas e rebatidas entre os participantes. Testes de Poder para atacar e Resistência para defender a cada turno. Esporte concede Ganho. A prova dura três rodadas; quem perde 3PV está fora. Literalmente.
- **Pega-pega.** Personagens jogadores contra NPCs. Uma sequência de testes resistidos de Habilidade ao longo de cinco rodadas. Quem é pego (falhando no teste) ainda pode se salvar capturando outro oponente enquanto o jogo durar. A regra é clara: ninguém é eliminado sozinho.
- **Defenda o tesouro.** Cada participante recebe um objeto frágil para proteger durante quatro rodadas. Basta perder 1PV para o item

quebrar. É permitido roubar o tesouro de outro concorrente usando Manha ou Influência. Se, ao final, menos da metade dos objetos foi destruída, todos são reprovados. Trabalho em equipe também é saber quando quebrar o tesouro do colega.

- **Pega-bandeira.** Duas equipes são formadas (jogadores contra NPCs), cada uma com uma bandeira em seu lado do campo. Vence a equipe que invade o território adversário e retorna com sucesso. Testes variados de perícias (9). São necessários três sucessos antes de três fracassos. Coordenação é opcional, mas recomendada.

Teste Arcanauta

Enfim, os participantes são divididos em grupos equilibrados — um tanque, um curandeiro e dois DPS — e enviados para uma masmorra simulada, ou uma Arca já conhecida e exaustivamente explorada pelos examinadores. Os riscos são cuidadosamente calculados e ninguém corre perigo real. Pelo menos quase sempre.

Durante o exame, são avaliados condicionamento físico, inteligência emocional, liderança, sobrevivência, técnica e trabalho em equipe, tudo isso tanto no desempenho coletivo quanto individual. Assim, é possível que apenas um aspirante seja aprovado, mesmo que o grupo inteiro fracasse na missão. Mérito pessoal conta. Desculpas coletivas, não.

O mestre tem total liberdade para criar uma Arca divertida para essa etapa. Em geral, são lineares e divididas em três grandes momentos:

A Chegada. Aqui os candidatos recebem a missão. Pode acontecer por meio de inscrições em uma pedra gigante no caminho, um pergaminho dentro de um baú, uma esfera de luz brilhante ou letras garrafais flutuando no ar. É a parte simples. Geralmente.

A Exploração. É quando começa o verdadeiro teste. Os personagens percorrem corredores, cubículos e salões, enfrentando monstros menores, porém numerosos — como baiacus voadores, plantas carnívoras com restrições alimentares específicas, insetos gigantes ou outras criaturas francamente asquerosas. Armadilhas também são comuns, causando mais constrangimento que dano real. Qualquer falha crítica durante a exploração pode ativar uma delas:

- **Bomba de gás (do riso).** Uma nuvem de gás hilariante se espalha pelo ambiente. Personagens que respirarem devem passar em um teste de Resistência (meta 9) ou caem em gargalhadas incontroláveis, sofrendo Perda no próximo teste, seja qual for. Rir não ajuda.
- **Você precisa de um banho.** O piso abre subitamente, engolindo todos Perto de quem falhou (exceto personagens com Voo). O buraco raso está cheio de lama, piche, gosma ou outra substância desagradável. Enquanto está imundo, o personagem gasta o dobro de movimentos para mudar de distância.
- **Não é possível um negócio desses.** Se o grupo já caiu em um poço de sujeira e aciona outra armadilha, ela vem do teto. Mas, em vez de pedras ou lanças, caem penas, pó colorido ou qualquer coisa que gruda. Não há efeito mecânico negativo — apenas a humilhação de sair da masmorra assim.

- **Descarga abaixo.** Uma torrente de água invade o local, inundando tudo em um turbilhão e arrastando os candidatos de volta à entrada da masmorra. Personagens com Esporte podem tentar resistir com um teste meta 9. Os demais aprendem sobre humildade.
- **Olhar de desdém.** Estátuas, quadros ou outras imagens parecem observar o grupo. O olhar de julgamento é tão intenso que todos passam a duvidar das próprias capacidades — ou têm certeza de que estão fazendo algo errado. Testes mentais sofrem Perda. Ninguém gosta de ser avaliado por uma estátua.

Masmorras podem ser temáticas — todas as criaturas ligadas à água, deserto, montanhas ou outro conceito claro. Mas isso não é obrigação. Nada impede, ao final de uma longa sequência de corredores sombrios e abandonados, uma sala fechada escondendo um tigre-dentes-de-sabre. Arcas não devem explicações. Nem oferecem nenhuma.

O mestre pode planejar o labirinto inteiro com antecedência, ou recorrer às regras de masmorras procedurais (em algum lugar no capítulo **Masmorras & Tesouros**). Ambos os métodos são válidos. O importante é testar atenção, adaptação e nervos — não apenas memória ou sorte.

Ao final desta etapa, o grupo inevitavelmente se depara com o Desafio Final. Este pode assumir diversas formas: um monstro com ficha completa, um vilão solitário, um enigma complexo resolvido por meio de uma meta estendida, ou uma combinação pouco amistosa de tudo isso. Seja como for, somente após superá-lo o glifo de saída surge. Nesse momento os examinadores comparam o desempenho individual dos candidatos e anunciam o veredito.

Aos aprovados, o prêmio: a credencial de Arcanauta, que garante acesso às principais Arcas do mundo, com o apoio oficial da BUSCA. Um pequeno cartão que muda completamente sua vida — e coloca você em risco constante.

Grupos derrotados também são trazidos de volta à área inicial dos exames, onde recebem cuidados médicos, cura e palavras de incentivo cuidadosamente

ensaiadas. Em seguida, são cordialmente convidados a tentar novamente no próximo ano. De preferência, melhor preparados, mais experientes e com mais XP acumulado. Afinal, nem todo herói passa de primeira.

+Ganchos de Aventura

Em Busca da Arca Perdida. Um Glifo conhecido e amplamente explorado por Arcanautas desapareceu sem deixar rastros. Os defensores são contratados para investigar o caso e se deparam com um grupo de ex-Guardiões do Glifo, expulsos por irem até as últimas consequências.

O Senhor do Calabouço. Um Arcanauta poderoso invadiu a principal Arca da região, dominando os monstros e recusando-se a sair, impedindo o reset. Por conhecer muitos dos métodos da BUSCA, ele desafia o alcance da instituição, que agora depende de aventureiros para tentar tirá-lo de lá, por bem ou por mal.

Os Exilados. Um grupo de Arcanautas foi derrotado em uma Arca desconhecida, passando anos presos lá dentro sem conseguir encontrar o caminho de volta. Agora, seu grupo se deparou com eles e juntos precisam descobrir alguma maneira de escapar.

A Última Startup. Um novo empreendimento está ganhando valor rapidamente ao prometer acesso às Arcas a qualquer um que possa pagar pelo passeio, seja qual for. Porém, há rumores de que várias incursões não terminaram bem e os executivos estão escondendo isso do público.

Turno Final. Uma Arca apresenta dificuldade crescente, se tornando cada vez mais desafiadora quando explorada. Boatos dizem que o verdadeiro tesouro só será descoberto quando o último grau de dificuldade for desbloqueado. Porém, talvez sua dificuldade seja tão alta que torna impossível sua conclusão.

A Fuga do Terrorpássaro. Uma criatura das Arcas conseguiu escapar através do Glifo e agora precisa ser recapturada e devolvida ao lugar de origem, caso contrário, ela não vai resetar. O problema é que a criatura é um terrorpássaro com três metros de altura e oitocentos quilos. Foi vista pela última vez correndo desgovernada, passando por cima dos carros na avenida mais movimentada de Vallindra.

Arcanautas da Arca Proibida. O acesso a uma Arca foi proibido pela BUSCA devido a sua periculosidade. Mesmo sabendo disso, uma corporação enviou um grupo de exploração secretamente. Eles nunca mais foram vistos. Agora, uma força-tarefa precisa ser formada para resgatar os invasores.

Missão Desgaste. Um famoso menestreamer com milhões de seguidores e desaparece durante uma stream. Um grupo Arcanauta é designado para resgatá-lo, apenas para descobrir que tudo faz parte de uma collab com uma vampira arquimaga influencer — que não parece disposta a perder anunciantes.

A Tese do Anjo Cruel. Durante um concurso de cosplay sediado no Parque do Glifo, uma Arcanja do Armagedom acaba se revelando como uma celestial apocalíptica kiodai de verdade. Se perder, vai trazer a fúria dos céus! Os personagens devem evitar a calamidade ajudando-a a ganhar — ou zerando seus PV, o que for mais fácil.

Masmorras & Tesouros

No início, apenas trevas. E uma tocha. E uma corda curta demais.

O RPG nasceu embaixo da terra. Antes dos reinos, guerras e mundos salvos, havia apenas aventureiros descendo escadas, um dado de vinte lados e um mestre rindo em silêncio.

Tudo começou assim: corredores escuros, tochas tremulando, mapas desenhados à mão, monstros esperando na próxima curva. Ninguém se importava com roleplay, background ou enredo. O importante era sobreviver a mais um andar — e talvez, escapar com moedas suficientes para comprar uma espada nova (ou pagar o funeral do mago).

Hoje chamam isso de "*old school*". Na época, era mais uma noite de sexta.

Seja no tampo amarelado de uma mesa de cozinha dos anos 80, seja no brilho neon dos MMOs modernos, a masmorra segue como campo de provas definitivo. É o teste inclemente que separa os destemidos dos distraídos, os estrategistas dos empolgados, os vivos dos... pontos de vida zerados. Cada porta é uma aposta. Cada escada para baixo, um novo capítulo. E cada emboscada, um novo lembrete de que o mestre é seu inimigo.

Os primeiros heróis não eram escolhidos por profecias, nem guiados por deuses benevolentes. Eram gente comum — mercenários, ladrões, feiticeiros cansados, sacerdotes que ainda deviam o dízimo. Cada um cumpria seu papel com a devoção de quem sabe, o fracasso vem na rolagem baixa de iniciativa. O guerreiro avançava com coragem (ou burrice), o mago planejava sua primeira (e única) conjuração diária, o clérigo reclamava por último, e o ladino dizia "deixa comigo" antes de cair na armadilha.

Aventureiros sempre existiram, mas foi nas masmorras que se tornaram lenda — e estatística. Ali nascem os heróis e morrem os que esqueceram de escutar atrás da porta. É o ambiente mais antigo do RPG, o coração do jogo raiz: corredores úmidos, monstros à espreita, a promessa de que o próximo baú pode conter um artefato lendário... ou dentes. Muitos dentes.

Com o tempo, masmorras deixaram de ser apenas buracos no chão. Tornaram-se símbolos de desafio, progresso e ganância humana. Um espelho escuro onde cada aventureiro mede sua própria coragem — e sua paciência com o mestre. Explorar uma masmorra é um ritual: abrir portas, rolar dados, rir dos erros alheios, sofrer pelos próprios. É o coração do RPG, pulsando a cada rolagem de iniciativa.

Mas nem tudo são tumbas, poeira e mofo. O velho espírito das masmorras renasceu com brilho novo — nos games, mangás e animes que transformaram os calabouços em arenas de emoção e espetáculo. *DanMachi* mostra aventureiros que tratam as masmorras como profissão. *Konosuba* transforma fracassos em comédia. Solo Leveling eleva o grind a epopeia pessoal. *The Legend of Zelda* lembra que, no fundo, tudo se resume a abrir portas e empurrar blocos no lugar certo. Histórias modernas herdaram o DNA dos primeiros RPGs: a curiosidade, perigo, acaso e riso.

Este capítulo, Masmorras & Tesouros, é uma celebração de tudo isso. É o retorno às origens — mas com um mapa colorido, música de anime e mímico de estimação. Aqui, os personagens jogadores são protagonistas de um gênero que nunca cessa de se reinventar. Cada sala descoberta é uma vitória; cada baú aberto, uma aposta contra o destino. E sim, há sempre um mímico esperando o distraído da vez.

Talvez esse seja o segredo: as masmorras nunca acabam. Mesmo quando o grupo chega ao último nível, sempre existe outra escada, outro corredor, outro mestre de jogo com um sorriso perigoso. Afinal, descer é a parte fácil. Difícil é resistir à tentação de continuar descendo.

Prepare seus dados, afie o lápis, acenda a tocha, examine bem o baú de tesouro antes de abrir. Neste mundo, tudo que brilha pode morder.

+Regras

Roguelike

Masmorras mudam. O mesmo corredor pode levar a outro destino na próxima sessão — ou para dentro de um cubo gelatinoso. Inspiradas em games roguelike, estas regras opcionais simulam dungeons vivas, geradas de forma imprevisível. A melhor parte? Você, mestre, não precisa desenhar o mapa da próxima sessão!!

Mortes e Heranças. Quando um personagem morre, não pode ser trazido de volta — mas algo de sua jornada permanece. Um novo personagem do mesmo jogador, com a mesma pontuação, surge na próxima cena (magicamente trazido pela Fada da Conveniência). Ele recupera seu inventário, e tudo que obteve após a criação do personagem anterior. Incluindo XP. *Especialmente XP*.

Progresso Persistente. Um grupo completamente derrotado (mas não morto) desperta mais tarde, ainda adquirindo XP por combate — representando perseverança e aprendizado com os erros.

Masmorra Procedural. O mestre pode usar rolagens rápidas para gerar o mapa seguinte:

- **Formato:** 1D (1–2 linear, 3–4 ramificado, 5–6 labiríntico)
- **Clima:** 1D (1 poeirenta, 2 úmida, 3 tóxica, 4 gélida, 5 submersa, 6 entranhas de kaiju)
- **Conteúdo:** 1D (1-2 inimigos, 3 armadilha, 4 tesouro, 5 NPC perdido, 6 role duas vezes)

- **Perigo:** 2D (2-8 Ningen, 9-10 Sugoi, 11 Kiodai, 12 Kami — afe, melhor voltar!)

Roguelike é sobre tentar outra vez. Cada vida deixa marcas. Cada falha deixa pistas. E quando o mestre sorri, é porque rolou Kiodai.

Grid e Facing

Nem toda masmorra cabe na imaginação. Às vezes é preciso colocar o mapa na mesa, quadradinho por quadradinho, como nos velhos tempos — uma rolagem em cada passo, um TPK em cada esquina. Claro, você vai precisar de um mapa (de papel ou digital) e peças ou miniaturas (idem).

Grid (ou grade de combate) serve para representar o espaço tático: cada quadrado equivale a **1,5 metro** e comporta um personagem (variações para seres de tamanho Diferente ficam por sua conta!). Em movimento, cada distância equivale a:

- Perto – 1 quadrado.
- Longe – 10 quadrados.
- Muito longe – 15 quadrados.
- Fora de alcance – fora do mapa.

Facing é sobre **orientação de combate**. Em masmorras estreitas, saber para onde o personagem está virado é vital. O jogador decide sua frente, laterais e costas. Testes de defesa contra ataques pelas costas sofrem Perda. A vantagem Sentido anula essa Perda.

Posicionamento. A posição dos personagens pode causar modificadores diversos nos testes. Terreno elevado concede Ganho em jogadas de ataque para quem está acima, e Perda para quem está abaixo. Cobertura concede Ganho em testes de defesa contra ataques Longe ou mais distantes. Outros casos podem ser analisados e definidos a critério do mestre.

Iluminação e Ruído

Nas masmorras, luz é mais preciosa que ouro — e acaba tão rápido quanto. Sem luz (e sem a vantagem Sentido, que ninguém pega mesmo...) você não vê armadilhas, não nota monstros, e tropeça em coisas que preferiria não ver de perto.

Iluminação. A visibilidade depende de fontes de luz: tochas, lanternas, cristais mágicos ou feitiços. Cada fonte de luz portátil mundana (que um personagem consiga carregar) alcança uma distância por escala. Além desse limite, tudo é treva.

Agir na escuridão impõe Perda em todos os testes que dependem de visão. Monstros e outros seres que vivem em masmorras enxergam no escuro e ignoram essa penalidade. Desconfie muito de jogadores que tentam enquadrar seus personagens nessa categoria.

Luzes que venham de vantagens ou artefatos aumentam seu alcance uma distância. Estas também causam Perda em ataques de seres da escuridão contra o portador da luz, ofuscando-os. Contudo, qualquer fonte de luz com

alcance Longe ou mais também vai alertar e/ou atrair quaisquer ocupantes na próxima câmara da masmorra.

Quando um atacante consegue um crítico contra o portador de uma fonte de luz, em vez de causar dano extra, pode escolher apagá-la ou destruí-la.

Ruído. Cada ação tem um preço em som. Golpes, quedas, portas, até discussões ("*o tesouro é meu!*") produzem ecos.

Um teste de Manha ou Sobrevivência (9) evita que uma ação faça barulho. Sucesso significa silêncio, falha significa plateia.

O mestre pode rolar 1D sempre que algo barulhento acontece:

- ⚀ **a** ⚂: nada ouve, nada houve.
- ⚃ **ou** ⚄: ocupantes no próximo aposento são alertados.
- ⚅: Encontro Aleatório — algo ou alguém vem ver quem está fazendo bagunça. Veja adiante.

Encontros Aleatórios

Toda masmorra respira. Às vezes, respira muito perto do grupo.

Encontros Aleatórios são o tempero da exploração, o sustinho para lembrar aos personagens que seu protagonismo nem sempre vai salvá-los. Na masmorra, demorar na mesma câmara é convidar o perigo para visitá-lo.

O mestre pode fazer uma rolagem de encontro aleatório sempre que o grupo:

- Faz uma pausa ou descanso de pelo menos duas horas.
- Demora demais discutindo planos.
- Faz barulho (veja o trecho anterior).
- Parece feliz demais.

Enfim, quando algo assim acontece (ou quando você tiver vontade), role 1D:

⚀ **ou** ⚁: Nada. Silêncio absoluto (ou algo espiando da porta).

⚂ **ou** ⚃: Evento menor. Um ruído, vulto, monstro fraco, quadro que se move, baú que estava em outro lugar na última vez.

⚄: Inimigo ou grupo de inimigos, pontuação menor ou igual ao grupo.

⚅: Inimigo poderoso, pontuação maior ou Sugoi. Ou ambos, se o mestre é muito mau.

Encontros aleatórios não precisam ser combates. Podem ser fenômenos, visões, ecos de aventuras anteriores, NPCs inofensivos, outros aventureiros. Lembre-se, masmorras são lugares malucos, todo tipo de coisa estranha acontece. Quem perde muito tempo procurando explicação, o mímico come.

Ainda, uma das diversões favoritas de 8 entre 10 mestres: listar sua própria tabela de encontros para cada lugar na aventura. Técnica excelente para tacar aqueles monstros ~~apelões~~ divertidos em cima dos personagens — e ainda alegar que não foi você, foi o dado!

Lembre-se: o objetivo do encontro aleatório não é punir o grupo, e sim manter o suspense. Um bom encontro aleatório não mata — ele inquieta. Se matar... bom, temos uma regra Roguelike lá atrás.

Armadilheiro

Gerenciamento de Carga

Explorar masmorras não é apenas lutar e brilhar — é sobreviver. Tochas apagam, mochilas rasgam, fome não tira férias.

Carga. A regra padrão diz que cada personagem pode carregar todos os itens relacionados a suas vantagens e desvantagens (armas, armaduras, o piano de cauda do bardo...). Além disso, pode carregar até dois itens (ou mais, com a vantagem Inventário).

Um personagem especialmente triste por deixar tesouro para trás pode exceder esse limite — mas cada item em excesso causa uma Perda em todos os testes que envolvem movimento.

Consumo e Privações. Uma refeição completa (comida e bebida para um dia) ocupa o espaço de um item. Conforme a regra para Privações no livro básico, cada dia inteiro sem comer e beber exige testes para evitar fraqueza ou coisa pior.

Iluminação. Fontes de iluminação (tochas, velas...) ou seu combustível (óleo de lamparina, baterias...) para um personagem ocupam o espaço de um item. Duram um dia inteiro. Mais sobre iluminação logo ali atrás.

Fragmentos de Glória

Em *3DeT Victory*, a evolução de personagem combina XP por objetivos com saltos por marcos dramáticos. Aqui, vamos amarrar ambos ao loop de exploração: você derruba, coleta, entrega e evolui.

Em masmorras (apenas ali, vai saber o motivo), toda criatura derrotada deixa para trás um ou mais Fragmentos de Glória. São gemas, cristais, fichas, moedas, migalhas de energia... enfim, algo que ainda não vale XP. Esse material, contudo, confirma sua vitória sobre monstros perigosos. Deve ser entregue à Guilda dos Aventureiros local, onde seu grupo aceitou a missão. (Quê? Não são credenciados na Guilda?! Seus pilantras!)

Sedes da Guilda estão presentes em vários pontos do mundo de campanha, quase sempre nas proximidades das masmorras mais conhecidas. Essas entidades mantêm o monopólio da contagem e recompensa dos Fragmentos, com autenticação, selo de qualidade e fila preferencial para associados *premium*.

Existem Fragmentos Menores (1XP) deixados por monstros medianos, e Maiores (5XP) deixados por monstros poderosos, combinando com os objetivos menores e maiores a vencer. Realizar objetivos diferentes de matar monstros, como abrir novos andares ou descobrir áreas secretas, também pode resultar em Fragmentos. Ninguém sabe por quê. Mas também, ninguém reclama.

A Guilda é lugar propício para que os personagens consigam seus itens cobiçados em troca de XP. Mas nem tudo são boas notícias — também tem fila, balcão e carimbo. A Guilda não aceita fragmentos falsos, danificados ou contaminados (chance de 1 em 1D). Além disso, como toda boa instituição burocrática, pode atrasar pagamentos ou aplicar taxas de serviço. Jogadores podem tentar subornar avaliadores ou vender Fragmentos no mercado negro, mas isso costuma atrair mais monstros — e fiscais.

Fragmentos de Glória são a economia invisível das masmorras: combustível para a Guilda, tesouro para aventureiros, e maldição para quem ousa guardá-los tempo demais.

Drop Aleatório

Nem todo monstro vencido dá XP. Alguns deixam coisas mais úteis!

Com esta regra opcional, os heróis não ganham XP por vitórias, mas sim itens aleatórios — que podem valer mais, ou menos, trazendo surpresa e emoção a cada combate.

Cada criatura vencida dropa um prêmio, conforme a seguinte tabela (role 2D):

⚀ **ou** ⚁. Nada útil (ou restos suspeitos). O grupo aprende humildade.

⚂ **a** ⚃. Consumível comum ou refeição básica. Vale 1XP se entregue à Guilda.

⚃⚀ **ou** ⚃⚁. Consumível incomum ou refeição gourmet. Vale 3XP na Guilda.

⚂⚄ **ou** ⚄⚄. Consumível raro ou refeição do chef. 10XP na Guilda.

⚃⚄. Consumível lendário. 20XP na Guilda.

⚃⚃. Artefato. Até 30XP na Guilda.

Atenção. Vencer um oponente superior aumenta o drop. Adicione +2 à rolagem para cada diferença de escala.

Artefatos de Escala

Alguns artefatos não apenas fortalecem o aventureiro — eles amplificam sua própria existência. Usar um desses é sintonizar a alma com um coro de divindades... ou uma bateria nuclear prestes a explodir.

Estas relíquias permitem **subir uma escala de poder** por tempo limitado. Artefatos de escala não podem receber qualidades adicionais.

- **Ânfora da Estatura Heroica (40XP).** Beber sua essência (nunca esgota) aumenta a escala +1 durante 1D+2 turnos. Quando esse tempo acaba, todos os recursos caem para zero e o personagem cai derrotado.
- **Botas da Passada Gigante (50XP).** 2PM para mover-se uma distância extra, ou para aumentar um Ataque Especial (Investida) +1 escala.
- **Cinto do Colosso Andarilho (60XP).** Ative por 5PM para ganhar +1 escala até o fim da cena. Enquanto ativo, seus movimentos empurram criaturas menores 1 distância quando você chega Perto (teste de Luta do alvo para resistir, meta 6 + Poder do usuário). Quando a cena termina, você sofre Perda em todos os testes até descansar pelo menos 2 horas.
- **Coroa da Aclamação (40XP).** 2PM para conceder a todos os aliados Perto +1 escala em testes de defesa e Resistência, até sua próxima rodada.
- **Escudo dos Sete Andaimes (50XP).** 3PM para erguer uma barreira direcional, aumenta +1 a escala de sua defesa contra um único adversário (que pode ser trocado a cada turno), até o fim da cena.
- **Lente do Oráculo Tectônico (30XP).** 3PM para elevar sua escala +1 apenas em testes de Mística, Manha e Percepção, até o fim da cena.
- **Luva do Beemote (50XP).** 4PM para P+2, quebrar/erguer/empurrar itens inanimados e aumentar um Ataque Especial (Potente) +1 escala, até o fim da cena.
- **Manto da Primeira Chama (50XP).** 3PM para ampliar magias/ataques de fogo +1 escala, apenas para alcance e dano, até o fim da cena. Com um crítico, você pode gastar +2PM para atingir todos Perto do alvo.
- **Selo Supremo da Guilda (30XP).** Insígnia oficial de aventureiro nível platina. 2PM para invocar autoridade de patente: escala +1 em testes sociais com NPCs da masmorra.

+Kits

Armadilheiro

"Se você pisou aí e não morreu, é porque ainda estou calibrando."

Exigências: Percepção e Máquinas

Ele é o artista das armadilhas, o arquiteto da dor, o poeta dos mecanismos ocultos. Em uma masmorra, enxerga padrões que os outros ignoram — fendas milimétricas, fios tensionados, pressão sob pedras. Mas seu verdadeiro talento não é apenas achar e desarmar armadilhas: é armá-las mais rápido do que os monstros percebem!

O armadilheiro é o paranoico genial da equipe — aquele que carrega fios, roldanas, cordas, e tem um sorriso suspeito quando o mestre descreve um túnel "tranquilo demais". Onde o guerreiro vê uma porta, ele vê oportunidade. Onde o mago vê um corredor vazio, ele vê um campo de testes.

Sentido de Pressão. O armadilheiro possui uma intuição quase sobrenatural para armadilhas. Ele sempre tem Ganho em testes para detectar mecanismos ocultos, pisos falsos, runas, cordas tensionadas e baldes em cima da porta.

Caiu na Minha Armadilha! Qualquer aposento visitado pelo armadilheiro já contém pelo menos uma armadilha que ele preparou antes. (Hein? Antes quando?? Não, isso não faz sentido, o importante é que funciona.) Uma vez por cena, como uma ação, ele pode declarar que um alvo ativou sua armadilha. O armadilheiro escolhe o efeito:

- *Impacto.* 1D de dano, e o alvo é empurrado uma distância.
- *Imobilização.* O alvo não pode executar ações ou movimentos até o próximo turno do armadilheiro.
- *Explosão.* O alvo e todos os outros alvos Perto sofrem 1D de dano.

Todos os efeitos podem ser evitados pelo(s) alvo(s) com um teste de Esporte ou Luta (6 + H do armadilheiro). O armadilheiro pode pagar 3PM para novos usos deste poder na mesma cena.

De nada! Quando qualquer membro do grupo até Longe é surpreendido por uma armadilha, o armadilheiro pode gastar 1PM para anulá-la antes de disparar — narrando de forma dramática e exagerada como ele neutralizou o gatilho por um fio!

Cartógrafo Aventureiro

"Se você acha que está perdido é porque leu o mapa errado. O meu."

Exigências: Arte e Sobrevivência

Ele é o explorador que enxerga as masmorras como livros abertos — ou labirintos que ele insiste em redesenhar até fazer sentido. Com bússolas mágicas, mapas vivos e uma noção de direção quase sobrenatural, ele estuda o terreno e transforma em arma. Quando o grupo precisa saber onde está, ele sabe. Quando precisa saber onde não está, ele também sabe — o que muitas vezes é ainda mais importante.

O cartógrafo aventureiro é metódico, paciente e um pouquinho megalomaníaco — seus mapas têm notas como "Território Descoberto por Mim". Outros carregam armas, ele carrega pranchetas. Acredita que todo monstro tem um ponto cego... que pode ser desenhado.

Memória Topográfica. O cartógrafo memoriza absolutamente tudo sobre cada câmara, corredor ou aposento onde esteve: um item novo ou removido, um móvel fora de lugar, aquele par de sapatos embaixo da cortina... Ele recebe a vantagem Arena em qualquer área que já tenha visitado nesta sessão.

Mapa Tático. O cartógrafo identifica imediatamente os lugares mais vantajosos para emboscada, ataque, defesa, fuga ou esconderijo. Uma vez por cena, ele pode conceder a qualquer membro do grupo Ganho em

um teste de Esporte, Luta ou Manha. Ele pode pagar 3PM para novos usos deste poder na mesma cena.

Rota de Fuga. Nada bobo, o cartógrafo aventureiro! Fica o tempo todo de olho em alguma saída para quando as coisas vão mal. Ele sempre tem Ganho em testes de fuga (*Manual 3DeT Victory*, p. 173). Além disso, quando bem-sucedido, pode levar consigo qualquer número de aliados. "Aqui, venham comigo!"

Explorador de Masmorra

"Se tem escada pra baixo, eu desço. Se tem alavanca, eu puxo. Se tem baú... eu cutuco com uma vara primeiro."

Exigências: Sobrevivência; Arena (Subterrâneo)

Nem todo herói é movido por glória, dever ou fortuna. Alguns são movidos por curiosidade, cheiro de mofo, e o prazer de encontrar uma porta trancada e jurar que "dessa vez é a certa".

O explorador de masmorra (também chamado *dungeon crawler* por aqueles que conseguem pronunciar isso...) vive para o subterrâneo: corredores sem fim, câmaras forradas de runas, armadilhas escondidas e baús que sussurram o nome de quem abre. Aventureiro profissional, conhece cada fungo, gosma, grade enferrujada e cheiro suspeito de corredor antigo. Sua vida é uma corda esticada entre o perigo e o tesouro. Sua mente é um mapa, seu corpo é uma mola pronta para disparar, e sua alma... ele já perdeu em algum alçapão lá trás.

Instinto de Masmorra. O explorador paga 1PM (em vez de 2) para usar sua vantagem Arena (Subterrâneo). Ele também sempre tem Ganho em testes de Percepção e Saber em masmorras. Além disso, em um aposento de qualquer tamanho, pode gastar 1PM para fazer o mestre revelar a coisa mais perigosa ou valiosa escondida ali. O mestre decide qual é qual.

Faro de Tesouro. Sempre que o grupo encontra um tesouro, o explorador pode rolar 1D. Com um resultado 5 ou 6, encontra outro tesouro de mesmo valor. Não, você não pode rolar de novo para o tesouro extra, deixa de ser esganado!

À Prova de Tudo. O explorador já tropeçou em tudo que existe para tropeçar. Você pode gastar 2PM para pular de lado (por reflexo ou cagaço mesmo) e evitar todo o dano de algo que não seja um ataque: queda, armadilha, veneno, mina terrestre, radiação mágica, coxinha estragada. Além disso, enquanto você está presente, todo o grupo tem Ganho em testes para resistir a privações (cansaço, respiração, fome, sede, sono).

Treinador de Mímico

"Ele não morde mais... muito. Depende de quem abre."

Exigências: Ajudante (Lutador)

Alguns heróis usam espadas mágicas. Outros, montarias lendárias. E alguns... fazem amizade com um monstro devorador de aventureiros!

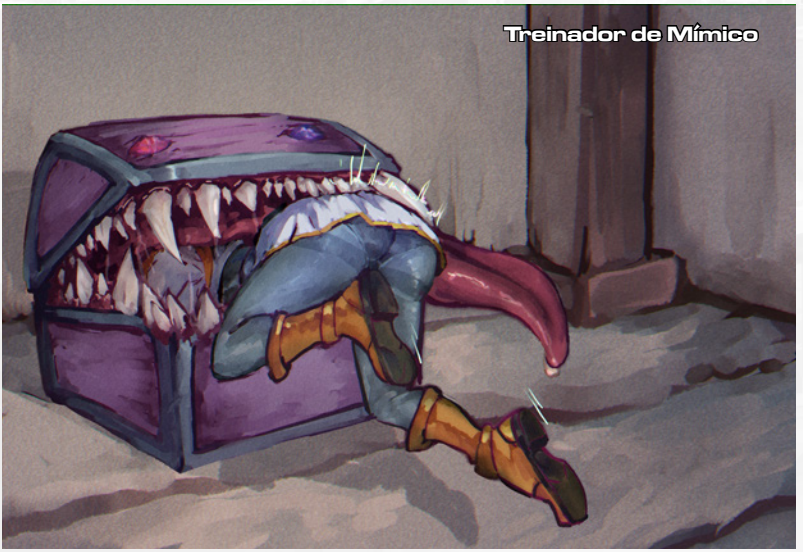
O treinador de mímico é o raro indivíduo que olha para um baú com centenas de dentes e pensa: "*esse seria um ótimo companheiro!*" Ele entende, treina (de alguma forma) e cria laços com esta criatura normalmente associada à morte, pânico, trauma e perda massiva de inventário. Sim, ele insiste que o mímico "só morde por brincadeira", mesmo quando a mordida resulta em pedaços perdidos.

O treinador já viu de tudo nas masmorras — e decidiu adotar uma das coisas que tentaram matá-lo. Tornou-se um domador de monstros altamente questionável, capaz de transformar um baú assassino em companheiro fiel (ou, pelo menos, obediente quando alimentado). Enfim, é o tipo de aventureiro que ninguém quer chegando na taverna com o "mascote", sobretudo perto das mesas, mochilas e clientes distraídos.

Bagageiro. Além de lutar, seu Ajudante também carrega coisas — um baú ambulante é bem conveniente! Seu Inventário aumenta 1 nível (até um máximo Supremo), mesmo que você não tenha a vantagem.

Lanche Vitaminado. O mímico pode consumir um item de inventário à sua escolha para, em vez de conceder Ganho em um teste de ataque ou defesa, elevar esse teste +1 escala. O item deve ser de tipo consumível, refeição ou artefato (não, nada de catar porcarias do chão para ele comer!). O item consumido não produz nenhum outro efeito.

Abocanhar. Quando o treinador utiliza o Ajudante para um ataque e este consegue um crítico, o mímico pode também tentar abocanhar o alvo. Em termos de jogo, é igual a um agarrão — para esta manobra o mímico tem Poder igual ao treinador, e sempre tem Ganho neste teste. Um alvo abocanhado ainda pode ser atacado por outros personagens (normalmente enquanto grita "*tá escuro, tô com medo!*"). Um alvo de escala superior é imune a este poder.


Treinador de Mímico

+Técnicas

Técnicas Comuns

Bateu-Levou

"Dói? Dói. Mas vai doer em você também."

Exigências: Habilidade 3, Luta

Alcance: Pessoal

Custo: 4PM

Duração: 3 rodadas

Você transforma dor em poder de luta.

Sempre que você recebe um ataque que causa dano maior que 1PV, como reação, você pode pagar o custo da técnica para fazer imediatamente um ataque contra o agressor. Esse ataque tem um Ganho para cada crítico que você tenha sofrido.

Você pode realizar esse ataque mesmo que tenha sido derrotado pelo golpe inimigo, pois reage antes de cair (se tiver PM para o custo).

Escudo Sagrado

"Se a fé move montanhas, também pode bloquear bolas de fogo."

Exigências: Devoto

Alcance: Perto

Custo: 4PM

Duração: 1 turno

Você transforma dor em poder de luta.

Você invoca uma barreira de energia santificada que protege você e seus companheiros.

Como reação, faça um teste de defesa com +1 escala. Até o fim de seu próximo turno, qualquer aliado Perto pode substituir seu próprio teste de defesa pelo resultado do usuário da técnica.

Você não pode realizar outras ações ou movimentos enquanto mantém o escudo ativo.

Foco Veloz

"Não é atenção plena — é desespero treinado."

Exigências: Poder 3, Resistência 3, Foco

Alcance: Pessoal

Custo: 3PM

Duração: Instantânea

Você entra em estado de concentração total instantânea, mirando com velocidade e precisão sobre-humana.

Você recebe o benefício da vantagem Foco imediatamente com uma ação, sem precisar gastar um turno se concentrando (e nem ficar vulnerável enquanto o faz). Além disso, esse ataque recebe Ganho.

Golpe Coordenado

"Na dúvida, ataque junto. Ou depois, se sobrar inimigo."

Exigências: Habilidade 3, Luta

Alcance: Perto

Custo: 3PM

Duração: Instantânea

Você sincroniza seus ataques com um aliado, aproveitando brechas fatais.

Quando um aliado ataca um alvo que esteja ao seu alcance, você pode pagar o custo em PM da técnica para fazer um ataque contra o mesmo alvo como reação, na mesma iniciativa. Este ataque recebe Ganho. Se usar vantagens ou técnicas para este ataque, você também deve pagar seu custo, se houver.

Golpe Quebrador

"Não existe defesa perfeita. Só dentição demais."

Exigências: Poder 3, Habilidade 3, Luta

Alcance: Perto

Custo: 3PM

Duração: Instantânea

Um ataque poderoso e acurado que despedaça a guarda do inimigo. Além de alguns dentes.

Faça um ataque. Caso consiga um crítico, pague o custo da técnica. O alvo sofre Perda em testes de defesa até o fim do próximo turno do usuário da técnica.

Caso consiga dois críticos, aumente a duração do efeito +1 turno; caso consiga três críticos ou mais, o alvo sofre Perda na defesa até o fim da cena.

Grito de Guerra

"O segredo é berrar tão alto que ninguém ouve o medo."

Exigências: Poder 3, Esporte ou Luta, Influência

Alcance: Longe

Custo: 3PM

Duração: 3 turnos

Quando a situação vai mal, você levanta a moral de seus aliados com um brado poderoso.

Com um movimento e custo em PM, todos os membros do grupo até Longe recebem bônus em Poder e Resistência para cada problema a seguir:

- +1 se o grupo está em desvantagem numérica.
- +1 para cada escala superior do oponente.
- +1 para cada aliado perto da derrota ou derrotado.
- +2 para cada aliado morto.

Valem apenas problemas presentes no instante do Grito de Guerra, não aqueles que apareçam depois (a menos que use o Grito outra vez, pagando seu custo). O bônus máximo é igual ao Poder do usuário da técnica.

Onda de Cura

"Sinta o poder da amizade! Espera, não tão longe!!"

Exigências: Medicina ou Cura

Alcance: Perto ou Longe

Custo: 4PM

Duração: Instantânea

Você canaliza energia vital em uma pulsação luminosa que percorre o campo de batalha.

Todos os seus aliados Perto recuperam 1D+1 PV. Aliados que estejam com metade ou menos de seus PV totais recuperam 2D+2 PV.

Você pode gastar +2PM adicionais para afetar todos os aliados até Longe.

Provocar o Destino

"Meu avô bate mais forte que você — e ele é mago!"

Exigências: Defesa Especial (Provocação)

Alcance: Longe

Custo: 2PM

Duração: 1 turno

Você desafia os inimigos com uma atitude tão irritante quanto heroica. Ou convence os monstros de que seus aliados são menos apetitosos.

Quando você ativa a técnica, até o fim de seu próximo turno, todos os inimigos na cena sofrem Perda em testes para atacar qualquer de seus aliados — mas não para atacar você!

Pela duração do efeito, você também pode usar Defesa Especial (Provocação) sem custo em PM.

Sopro Revigorante

"Respira, confia e finge que não doeu."

Exigências: Arte, Mística ou Magia

Alcance: Perto

Custo: 3PM

Duração: Instantânea

Com um gesto, oração ou canção, você inspira seus aliados a continuar lutando. Escolha um dos seguintes efeitos.

- Com uma ação, todos os aliados Perto recuperam 1D PM.
- Com uma reação, você anula uma Perda no teste de um aliado.
- Com um movimento, você permite a um aliado derrotado agir normalmente durante 1 turno (cancela sua Perda em todos os testes e sua impossibilidade de críticos por estar derrotado).

Técnicas Lendárias

Erga-se!

"Ou levante-se, tanto faz."

Exigências: Habilidade 5, Mística, Magia

Alcance: Perto

Custo: Veja adiante

Duração: Cena

Você pode ressuscitar um inimigo vencido como seu servo.

A técnica pode ser utilizada apenas em um alvo que você derrotou e destruiu sem ajuda (você mesmo reduziu todos os seus Pontos de Vida), na mesma cena. Você gasta PM e faz um teste de Mística, com meta igual à soma dos atributos do alvo (P+H+R); este também é o custo em PM para usar a técnica.

Em caso de sucesso, o alvo ressuscita em forma fantasmagórica, mas com a mesma ficha original. Ele segue todas as ordens do invocador dentro de suas capacidades, até o fim da cena.

Um servo ressuscitado com sucesso pode ser invocado outras vezes mais tarde, pelo mesmo custo em PM. Inimigos de escala superior são imunes a esta técnica.

Explosão de Glória

"Se vou morrer, que seja brilhando pra cegar o mestre!"

Exigências: Poder 5

Alcance: Longe

Custo: Veja adiante

Duração: Instantânea

Como técnica de último recurso, você gasta todos os seus PV e PM restantes para causar uma grande detonação. A bomba é você mesmo.

O dano da explosão é igual a seu Poder + 2D. Adicione +1D se está perto da derrota, ou +2D se está derrotado. A explosão atinge todos os inimigos até Longe (mas não aliados).

Após a explosão todos os seus recursos caem para zero. Se você tem algum meio de voltar da morte (Imortal, Regeneração...), isso acontece apenas depois que a cena termina. Se não tem... ué, por que foi aprender esta técnica, diabos??

Mestre da Masmorra

"Agora EU sou o chefão final."

Exigências: Veja adiante

Alcance: Uma masmorra

Custo: Especial

Duração: Permanente

Após vencer a masmorra, você se torna seu mestre. Esta técnica pode ser adquirida apenas após explorar completamente uma masmorra (todas as câmaras e corredores) e derrotar seu ocupante mais poderoso.

Enquanto está na masmorra, você tem os seguintes benefícios:

- A masmorra se torna sua Base. Você pode alcançá-la mesmo em situações de perigo, levando aliados consigo. Todos os seus testes na masmorra têm Ganho.
- Você se torna Imortal. Se morrer (dentro ou fora), pode ressurgir em qualquer ponto da masmorra à sua escolha.
- Você recebe Teleporte para qualquer ponto da masmorra.
- Você pode ver e ouvir em qualquer parte da masmorra. Se tiver Sentido, este também adquire o mesmo alcance.
- Na sua masmorra, armadilhas não disparam contra você, e portas abrem sozinhas para deixá-lo passar.
- Todos os ocupantes originais da masmorra tornam-se seus servos, mas não podem deixar a masmorra. Se forçados a fazê-lo, você perde o controle sobre eles.

Todos estes benefícios são preservados até você conquistar outra masmorra — ou ser destruído pelo próximo grupo de aventureiros, o que vier primeiro!

+Desafios

Mandrágora

6 pt

"Não é o grito que mata. É a curiosidade de puxar pra ver se é verdade."

Mandrágoras são plantas carnívoras com complexo de celebridade. Metade vegetal, metade diva, nasce em solo encharcado de lágrimas e ossos — o que explica a personalidade dramática.

Em masmorras, são vistas rondando corredores, solitárias ou em bandas — digo, bandos. Também são encontradas enterradas no chão, deixando à mostra apenas a cabeleira de folhas verdes, que tremem quando alguém se aproxima. Neste estado, se deixadas em paz, não causam problema. Infelizmente, mandrágoras são ingrediente importante (e caro) para muitas receitas mágicas, despertando a cobiça e instinto suicida de aventureiros.

O grito agudo da mandrágora — evento que invariavelmente acontece quando são perturbadas — faz até esqueletos taparem os ouvidos. Uma descarga de desespero ancestral que atordoa, estilhaça vidros e, em casos mais graves, aqueles frascos valiosos no inventário.

Dizem existir uma variedade de métodos para desenterrar mandrágoras com segurança, envolvendo cordas longas, cães treinados, elfos voluntários ou goblins descartáveis. Todos falham. Sempre.

P2, H1, R2; 10PV; Sobrevivência

Grito Mortal Uma vez por combate, a mandrágora pode emitir um grito agonizante e devastador. Causa 3D de dano em todos os alvos Perto. O dano reduz –1D para cada distância (2D Longe, 1D Muito Longe, nenhum dano Fora de Alcance, mas você vai ouvir assim mesmo). Outras mandrágoras são imunes.

Raízes Teimosas. Desenterrar uma mandrágora exige uma ação completa e um teste de Esporte ou Sobrevivência (9). A diaba grita imediatamente quando isso acontece.

Cagueta. O grito da mandrágora pode ser ouvido praticamente na masmorra inteira, potencialmente atraindo outros monstros — alguém idiota o bastante para colher mandrágoras deve ser presa fácil! Encontre a regra de encontros aleatórios em algum lugar lá atrás..

TESOURO

Seiva de Mandrágora. Cada criatura rende um frasco. Usado para preparar uma refeição, dobra seu efeito ou duração. Usado para negociar, eleva o teste de compra uma escala. O negócio é caro mesmo!

Engolidor de Luz

10 pt

"Quando até o brilho da espada desaparece,
é porque a escuridão começou a mastigar."

O engolidor de luz é o predador natural das tochas — e de quem as carrega. Uma presença quase invisível, feita de sombras compactadas, fumaça antiga e medo condensado. Escorre pelos túneis, preenche os corredores e, aos poucos, apaga o mundo.

Aventureiros o descrevem como "a escuridão ficando grossa", uma sensação pegajosa que cobre os olhos e o peito. É inútil fugir. Onde quer que se esconda, ele está ali — porque ele é o esconderijo.

Dizem que o engolidor nasceu nos primeiros subterrâneos encantados, quando magos decidiram que o breu era mais barato que guardas. Desde então ele caça tudo que brilha, tudo que ousa desafiar a escuridão. Quanto mais luz consome, mais rápido cresce. Quanto mais luta, mais escuro fica.

P2, H2, R4; 20PV; Mística

Vantagens Incorpóreo

Senhor do Escuro. O engolidor tem Ganho em todos os testes quando o ambiente está em escuridão total. Ah, vocês trouxeram tochas? Veja adiante.

Trevas Famintas. Quando faz um ataque, em vez de causar dano, o engolidor pode escolher devorar uma fonte de luz (tocha, lanterna, farol...) transportada pelo alvo. Esse item não pode voltar a ser aceso, tipo, nunca mais. Ao devorar uma luz, o engolidor recupera 2D PV.

Abraço do Vazio. A escuridão envolvendo o engolidor é tão densa que faz o preto parecer meio cinza. Qualquer personagem Perto da criatura é considerado cego (perda em todos os testes que envolvem visão), exceto se tiver um Sentido próprio.

TESOURO

Luz Engarrafada. Cada dose (1D), quando liberada, ilumina completamente um aposento de qualquer tamanho durante uma cena — potencialmente acabando com a alegria do ladino que tentava se esconder ali no canto.

Rastejante de Pedra

12 pt

"Não é a parede que se move. É você que está no lugar errado."

Nascido do atrito entre magia, poeira e paranoia, o rastejante de pedra é uma criatura nascida — ou melhor, formada a partir do próprio corpo da masmorra. Uma massa mineral sem olhos nem forma definida, que se mistura às paredes e observa com fendas microscópicas. Ele não persegue — ele espreita. Sempre imóvel. Sempre presente. Até que alguém dê o primeiro passo errado.

Quando finalmente se move, produz o som de rocha gemendo: camadas inteiras se desprendem, formando uma onda de granito vivo que engole tudo pela frente. O ataque é lento, mas incessante, inevitável — quanto mais você corre, mais ele parece emergir das paredes seguintes. O chão vibra, as tochas piscam, a masmorra ganha dentes.

Alguns estudiosos dizem que esses monstros são "o sistema imunológico das masmorras": formados quando aventureiros passam tempo demais saqueando, gritando e traçando mapas com cheiro de ganância. Outros juram que são restos petrificados de deuses subterrâneos, presos há milênios sob camadas de pedra e rancor. Seja qual for a verdade, todo rastejante compartilha uma característica: nunca ataca o mesmo grupo duas vezes.

Porque, honestamente, ninguém sobrevive para o segundo ataque.

P3, H1, R5; 25PV; Luta, Sobrevivência

Camuflagem Mineral. Quando não realiza nenhum movimento, o rastejante é indistinguível das paredes ou piso de uma masmorra. Pode ser detectado apenas por meio de Sentido — ainda assim, exige teste de Percepção (12). Ou quando alguém pisa nele.

Esmagamento Lento. Quanto ataca um alvo, ao conseguir um crítico, envolve-o parcialmente em pedra. É como um agarrão (*Manual 3DeT Victory*, p. 171), exceto que também causa 1D+3 de dano por turno.

Guincho Dissipante. Quando sofre qualquer dano, o rastejante emite um rosnado desencantador. Todos os personagens até Longe fazem um teste de Resistência (9) para não perder 1D PM.

TESOURO

Coração de Rocha Viva. Fragmento pulsante que vibra levemente quando há inimigos por perto. Uma vez por cena, concede Ganho em um teste de iniciativa. Ou pode ser usado como peso de papel heroico.

Sanguessuga de Armadura

12 pt

"Não é um cavaleiro maldito. É aquilo que amaldiçoou a armadura."

Entre as ruínas e corredores silenciosos das masmorras, às vezes se encontra um cavaleiro caído — armadura completa, espada enferrujada e pose de morte heroica. Bonito demais para ser seguro.

O que existe dentro, porém, não é um esqueleto — mas uma gosma parasita com gosto peculiar por ferro, carne e glória passada. A sanguessuga rasteja até armaduras abandonadas, entra pelas frestas e toma controle do conjunto inteiro, erguendo-o como uma caricatura grotesca do antigo dono.

Em combate, move-se com elegância trôpega, como alguém que aprendeu a andar cinco minutos atrás. Seus golpes são fortes, porém erráticos — e cada impacto jorra um pouco de lodo fervente. Quando o casco metálico é destruído, a criatura foge em forma líquida, deixando um som úmido e uma (outra) armadura vazia. Claro, tudo recomeça com a próxima expedição, outro cavaleiro morto e outra carcaça disponível.

Acadêmicos sem muito a fazer conjecturam que as masmorras produzem essas criaturas como reciclagem natural: o ferro não se perde, a gosma ganha casa, o terror permanece. Um ecossistema eficiente — e irritante.

P3, H2, R4; 20PV; Luta, Sobrevivência

Cavaleiro Oco. Enquanto escorrega pra cá e pra lá dentro da armadura, a sanguessuga é bem difícil de acertar — ataques contra ela sempre têm Perda. Apenas ataques com fogo ou magia ignoram esse efeito.

Explorador de Masmorra

Lodo Fervente. Sempre que a sanguessuga consegue um crítico ao atacar, alguma coisa ácida jorra pelas frestas da armadura, queimando quem estiver ao redor. Todos os alvos Perto (incluindo o alvo original) sofrem 1D de dano.

Parasita Metálico. Quando derrota uma vítima, existe boa chance (1-2 em 1D) da sanguessuga decidir abandonar a armadura antiga para ocupar a nova. O processo exige 2 turnos e, caso não seja interrompido, a vítima é derretida para fora de sua vestimenta — em termos de jogo, morre. Ataques contra a sanguessuga interrompem o processo. ("Espera, mas eu nem uso armadura!" Não faz mal, a sanguessuga não é muito exigente, nem muito esperta.)

TESOURO

Gosma da Persistência. 1D+1 frascos cheios de parasita adormecido, usados como consumível. Aprimora seus equipamentos metálicos de combate (+1 em testes de Luta) durante uma cena. Às vezes um frasco se mexe...

Mímico

14 pt

"Oi? Já existe um mímico no livro básico? Ah, aquele é para mestres bonzinhos!"

O mímico é o predador mais cruel da masmorra: aquele que devora a esperança.

Este monstro é um perfeito imitador de arcas, baús, cofres, relicários e outros itens de armazenamento com promessas de tesouro implícitas. Ele aguarda pelos aventureiros imóvel, salivando em silêncio mineral, até que a ganância bata palmas. Quando um infeliz toca na tampa, o "baú de tesouro" abre uma bocarra plena de dentes e mastiga a curiosidade até virar experiência de trauma.

Acredita-se que os primeiros mímicos foram criações de magos paranoicos — ou marceneiros contratados por estes e então fulminados. Com o tempo, seu experimento mágico escapou do controle e começou a reproduzir-se, disfarçado como todo tipo de mobília: mesas, poltronas, armários, vasos sanitários (nem pergunte!). A tendência dos baús de tesouro começou, claro, com as incursões de aventureiros fominhas em seus covis. Hoje, mímicos povoam ruínas, templos e guildas abandonadas, sempre na esperança de deglutir um novo otário otimista.

Fato pouco conhecido sobre mímicos é que eles são inteligentes e sabem falar, embora quase sempre o façam apenas para aprimorar seu disfarce: "Bem-vindo, sou uma espada encantada neste suporte de armas, aguardando por meu portador escolhido, venha me pegar! Ah, você já ouviu essa...?"

P3, H4, R3; 10PV; Luta, Manha

Surpresa! O mímico tem Ganho em testes de Manha para fingir ser um objeto inanimado; e também em ataques contra alvos com iniciativa abaixo da sua.

Adesivo Vivente. Uma vez revelado (ou não), o mímico é uma massaroca de dentes e tentáculos cobertos de gosma pegajosa. Ele sempre tem Ganho em manobras de agarrão. Não achou grande coisa? Veja adiante.

Abocanhar. Quando o mímico ataca e consegue um crítico, além de causar dano, seu ataque também é considerado um agarrão (*Manual 3DeT Victory*, p. 171). Um personagem agarrado, além de ficar imobilizado, também sofre 2D de dano por turno. Um personagem derrotado desta forma é engolido; só pode ser salvo com a derrota do mímico.

Mimimímico. Quando um mímico é encontrado, existe chance (⚀ **ou** ⚁ em 1D) de ser uma versão Sugoi. Acabou ficando mais forte por sobreviver a sucessivas tentativas de devorar certa arquimaga élfica — famosa por ser abocanhada por mímicos o tempo inteiro.

TESOURO

Gosma Imitadora. Esfregada no rosto como maquiagem, concede Ganho em testes de Manha durante uma cena. Contém 1D+2 doses — mas ninguém acabou de lavar a primeira.

+Ganchos de Aventura

O Tesouro Que Não Cala a Boca. Um baú falante foi encontrado nos escombros de uma antiga guilda — e jura ser herdeiro legítimo de todo o tesouro guardado lá dentro. O problema: ele também é um mentiroso compulsivo e, cada vez que alguém tenta abri-lo, a masmorra se reconfigura. Os aventureiros devem decidir se confiam no baú ou devolvem ao inferno de onde veio. Ambas as alternativas são perigosas.

A Guilda dos Aventureiros Mortos. A guilda local foi soterrada há décadas, mas suas vozes ainda ecoam pelos túneis. Espíritos burocráticos insistem em registrar novos membros... vivos ou mortos. O grupo precisa lidar com fantasmas administrativos, atas etéreas e um tesoureiro que ainda cobra mensalidades. Só existe uma saída: completar a "última missão" da guilda — seja lá o que for.

O Jantar do Andar Três. Rumores dizem que a cozinha da masmorra ainda funciona, com receitas mágicas servidas por golens garçons. Mas o menu muda toda noite, e o prato principal é sempre "carne surpresa". O grupo é convidado para o banquete e precisa fingir bons modos enquanto procura a porta de saída... ou evita ser o próximo ingrediente.

A Donzela do Cálice Dourado. Lirael do Bosque Sombrio, filha de uma antiga casa élfica, foi raptada por goblins devotos de um "deus do brilho". O grupo deve invadir sua masmorra, enfrentar armadilhas improvisadas com utensílios domésticos e recuperar a donzela e o cálice dourado que ela levava — supostamente sagrado, na verdade parte de um serviço de chá mágico. Lirael é linda, gentil, corajosa e agradece com um sorriso doce... antes de desmaiar dramaticamente.

A Mandrágora e o Maestro. Um compositor enlouquecido decidiu gravar uma sinfonia usando o grito de mandrágoras. A cada tentativa, o eco mata mais músicos. Os heróis são contratados para buscar o maestro no subsolo — e impedi-lo de completar a obra. A partitura final promete "acordes capazes de abrir os portões da criação". Ou do inferno.

O Poço Educado. No centro da aldeia, há um poço que fala. Sempre com muita educação. Pede gentilezas, recita poemas... e devora quem se aproxima demais. Diz que abriga um "deus sedento", libertá-lo trará prosperidade. Os aldeões acreditam. O grupo deve investigar se é mesmo uma entidade divina, ou só um buraco comilão com boa oratória.

O Labirinto Que Sonha. Toda noite, uma masmorra surge nos arredores e desaparece ao amanhecer. Seus habitantes dormem e acordam em ciclos, presos em um pesadelo compartilhado. Aparentemente, a masmorra sonha — e sonha com os aventureiros. Cada vez que entram, os cômodos se lembram deles, adaptando armadilhas e vozes. Escapar exige acordar o labirinto sem morrer tentando.

O Mímico do Rei. O trono do antigo rei tem sido visto em aposentos variados do castelo — ao mesmo tempo, vários cortesãos e diplomatas estão deixando de ser vistos. Descobre-se que não é o trono original, mas um mímico milenar disfarçado de mobília real. A missão é capturá-lo antes que devore o novo monarca... ou antes que alguém perceba que ele está *comendo documentos oficiais.*

Os Rastejantes do Andar Inferior. O chão de uma masmorra antiga começou a subir lentamente, como se estivesse respirando. A causa: uma colônia inteira de rastejantes de pedra, crescendo e fundindo-se em um único organismo. Cada aposento agora é parte de um corpo gigante. O grupo precisa decidir: destruí-lo, ou tentar negociar com a masmorra viva — que se recusa a parar de crescer.

O Tesouro Que Olha de Volta. Uma estátua dourada de dragão foi trazida à superfície — e desde então, quem a olha por muito tempo começa a ver corredores, portas e sombras que não existem. A estátua, na verdade, é uma janela de vidência para outra masmorra, onde as vítimas aparecem presas. Os aventureiros devem entrar no reflexo e tentar sair antes que ele feche.

Ecos de Abyssia. Uma fenda sem fundo se abriu no meio da cidade, revelando uma escadaria de pedra que desce até o nada. Toda expedição enviada para explorá-la retorna... diferente. Alguns trazem artefatos de poder, outros só olhares vazios. Um arqueólogo oferece pagar em ouro — e XP — a quem ousar chegar "onde a luz se curva".

O Andar Secreto. A Guilda dos Aventureiros jura que o 23º andar da masmorra foi selado há cem anos. Mas exploradoras começaram a reaparecer contando histórias sobre "um andar entre os andares", cheio de ecos, reflexos e cópias deles mesmos. Quem desce até lá volta com cicatrizes e lembranças que não são suas.

A Última Luz de Altherion. Antiga cidade subterrânea, Altherion ainda brilha sob o domínio de cristais mágicos que nunca apagam. Agora, um por um, os cristais estão morrendo — e com eles, a civilização que resta. O conselho local contrata aventureiros para encontrar o "Coração da Luz", o maior cristal de todos, antes que a escuridão reclame o reino.

O Retorno de Lirael. Poucas semanas depois de seu resgate, Lirael desaparece novamente. Desta vez, foi "convidada" por um culto de magos-lama a visitar sua masmorra, acreditando que poderia "trazer beleza à umidade do lugar". O grupo encontra a elfa presa dentro de um enorme frasco de vidro, lentamente transformada em "inspiração alquímica". Ela garante que "desta vez foi diferente" — e promete que jamais voltará a se meter com magos. O grupo finge acreditar.

A Canção do Dragão Morto. Em noites específicas, ecoa pelas cavernas uma música feita de gritos e notas dissonantes. Os bardos dizem que é o último suspiro de um dragão, cuja alma está presa entre os andares da masmorra. A canção promete poder a quem suportar ouvi-la até o fim — mas ninguém jamais voltou com audição.

O Recomeço Infinito. Um grupo de aventureiros descobre que está preso em um ciclo: sempre que morrem dentro da masmorra, acordam de novo na entrada, com o inventário intacto — mas o mapa mudou. Ninguém acredita neles. O que parece bênção logo vira prisão: a única saída é descobrir quem está "reiniciando" o mundo.

O Clérigo do Sétimo Andar. Uma antiga seita construiu templos em cada andar da masmorra, todos dedicados ao mesmo deus, mas com doutrinas diferentes. No sétimo, vive um clérigo que afirma conhecer a "forma verdadeira" da divindade — e promete mostrá-la aos aventureiros. Tudo o que precisam fazer é fechar os olhos... e derrotar um chefão.

A Caverna dos Duplos. A guilda descobriu uma câmara onde a masmorra cria cópias perfeitas dos aventureiros que a exploram — reflexos inteligentes, hostis e determinados. Os duplicados começaram a escapar, visitando as cidades vizinhas, causando problemas que trazem má reputação aos originais. Pior: um deles é mais carismático que o verdadeiro, ninguém mais tem certeza de quem é quem.

A Promessa de Ouro Infinito. Uma nova masmorra apareceu, feita inteiramente de moedas empilhadas. As paredes rangem, o chão desliza e os monstros nascem de estátuas derretidas de ouro. Quem consegue sair, volta com a pele coberta de poeira dourada... e uma compulsão por comer metal. Alguns dizem que o verdadeiro tesouro é sobreviver sem abrir a boca.

O Andar Que Sobe. Uma masmorra apareceu onde antes havia um poço, mas ao contrário do normal, ela cresce para cima — cada "andar" novo brota do teto, empurrando o anterior. Grupos inteiros desapareceram tentando chegar ao topo, onde dizem haver um sol artificial. O problema: ele parece ficar cada vez mais quente... e consciente.

O Culto do Auto-Save. Em uma masmorra amaldiçoada, aventureiros mortos voltam no tempo — mas só um deles se lembra das falhas. O grupo precisa descobrir por que o ciclo de repetição começou, e o que acontece

quando o "salvamento" é corrompido. (Sim, há um altar luminoso com a inscrição: *"Deseja recomeçar?"*)

A Taverna Subterrânea. No meio do 5º andar da masmorra existe uma taverna. Sempre iluminada, sempre cheia de clientes — mas ninguém consegue se lembrar de como chegou ali. A dona jura servir apenas "aqueles que ainda têm destino". Rumores dizem que o prato do dia pode ser alguém conhecido!

Lirael Definitiva (Espera-se). Meses se passam... e Lirael é novamente dada como desaparecida. Rumores indicam que, após escrever um livro intitulado *"Como Sobreviver a um Cativeiro Subterrâneo"*, ela foi contratada para palestras — e acabou sequestrada por fãs. Os heróis devem invadir a masmorra mais caótica de todas, onde Lirael é agora "rainha honorária dos subterrâneos", cercada de devotos, coroada com tampa de panela e extremamente satisfeita com a situação. Resgatá-la será fácil. Convencê-la a ir embora, nem tanto.

O Cristal Que Sussurra Nomes. Um cristal gigante, encontrado nas profundezas, brilha ao ouvir o nome de um morto — e então chama esse nome volta. Os mortos ressurgem, mas diferentes: sem voz, sem expressão, com sede de silêncio. Destruir o cristal pode restaurar plenamente os ressuscitados... ou deixá-los morrer outra vez!

Flores do Sangue Antigo. Uma floresta subterrânea floresceu sob ruínas esquecidas. As flores são belas, perfumadas e... carnívoras. Crescem mais quando ouvem música, e foram vistas "cantando" sozinhas. Um bardo contratou o grupo para coletar uma amostra — viva. O cliente jura que o som das flores pode curar corações. Ou paralisá-los.

O Guardião Esquecido. Um cavaleiro de pedra defende um portão que não leva a lugar nenhum. Ele não lembra quem o colocou ali, nem por quê. Mas jura que abrirá caminho se alguém derrotá-lo... ou lembrá-lo. A cada batalha, o ambiente muda — como se o portão reagisse à memória do guardião, não à força do golpe.

DDD — Dungeon Dentro da Dungeon. Durante a exploração de uma masmorra antiga, o grupo encontra uma miniatura perfeita dela — completa, viva e povoada por versões minúsculas de si mesmos. Toda vez que mexem na maquete, o mundo real muda. Logo, os heróis percebem: talvez eles sejam os bonecos. E alguém lá fora está mexendo neles.

O Santuário da Última Tocha. A chama de todas as tochas da região começa a apagar. Um velho sacerdote implora por ajuda para reacender o "Fogo Primordial", guardado em um santuário no fundo da masmorra. Mas lá dentro, cada passo apaga parte da alma — e a luz que resta precisa ser dividida entre o grupo. Literalmente.

A Trupe do Andar 99. Um grupo lendário conseguiu chegar ao 99º andar da masmorra e desapareceu. Agora, mensagens chegam à superfície, escritas em sangue, pedindo ajuda "do futuro". O grupo é enviado para encontrá-los — ou substituí-los. Mas o 99º andar não existe... ainda. Algo deve ser feito para desencadear seu surgimento.

Lirael Outra Vez? A donzela élfica é capturada de novo. O grupo (e o mestre) decidem que já basta, escolha outro gancho.

Altas Aventuras

"Party" é um grupo de aventureiros. Mas também é festa!

Antes de enfrentar o dragão, alguém decidiu chamar os amigos. Antes de sacar a espada, trouxeram lanche e refri. É o tipo de história em que cada missão termina em risadas, banquete e, invariavelmente, alguém dormindo no barril de hidromel. Nem toda batalha se vence na porrada — algumas são ganhas no karaokê da taverna.

Pense em brindes coletivos, amizades que curam PV e combos que só funcionam se o grupo grita o nome junto. Este gênero é sobre equipes improváveis que não se aguentam por cinco minutos, mas que morreriam (às vezes morrem) um pelo outro.

Se outras histórias de masmorra focam no subterrâneo frio, escuro, úmido e mofado, *Altas Aventuras* traz sol batendo na cara (às vezes com Ataque Especial), cheiro de comida na feira, interesses românticos e mascotes irritantes saltando sobre o mapa e gritando "temos uma missão!" antes de tropeçar no equipamento.

Aqui, "party" é substantivo e verbo: o grupo, o espírito, a bagunça. Um bando de heróis barulhentos que faz o mestre suspirar enquanto atravessa o mundo entre risadas, lágrimas e refeições completas. Afinal, ninguém salva o mundo de estômago vazio.

Fairy Tail entendeu isso muito bem: nenhuma guilda de magos funciona sem briga, churrasco e um discurso motivacional no meio da confusão. *One Piece* ensina que o verdadeiro tesouro são os amigos que fazemos pelo caminho; além de elevar festas a uma arte, cada banquete é uma declaração de afeto e cada novo aliado é motivo para comilança ainda maior. *Slayers* demonstra que a piada certa, disparada na hora errada, causa mais dano que uma bola de fogo *com crítico*. *Delicious in Dungeon* mostra que, com técnica, carinho e um toque de irresponsabilidade culinária, até o monstro que tentou devorar você pode virar prato digno de festival — pura poesia, se ignorar a parte dos tentáculos.

Mesmo em obras como *Made in Abyss*, sobre descida trágica às profundezas, amizade é o que mantém a sanidade. Em *Gurren Lagann*, o poder da camaradagem literalmente perfura o céu e limites são apenas sugestões. E em *Konosuba*, a desgraça coletiva parece um combo criado por alguém que testou todos os builds errados de propósito.

Em todas elas, o que importa não é derrotar o chefe final, mas **quem você leva junto pra morrer tentando**.

Altas Aventuras é o gênero da esperança cômica: o mundo pode estar acabando, mas alguém sempre vai preparar uma sopa (os ingredientes jamais passariam na vigilância sanitária? Sim, mas isso é detalhe). Aqui, drama e piada coexistem, e heroísmo se mede por quanto loot você compartilha. É o estilo que transforma falhas em causos, inimigos em aliados temporários, refeições em rituais sagrados. No fim, o maior poder não é o tamanho da espada ou porrada, mas a capacidade de sentar ao redor da fogueira e dividir o último pão com quem tentou te apunhalar minutos antes.

Sim, toda masmorra tem rango, todo reino tem parquinho e todo NPC é romanceável. Se o mestre negar, ele está errado — ou com ciúmes. Em *Altas Aventuras*, flertar só exige uma jogada de iniciativa emocional: às vezes crítico, às vezes *cringe*. Waifus, husbandos e *crushes* aleatórios são parte do pacote.

Enquanto os heróis clássicos estão lá, lutando contra forças sombrias e destinos trágicos, a galera de *Altas Aventuras* enfrenta a rotina... e a ressaca do banquete de ontem. Suas armas são sorrisos, piadas internas que só o grupo entende, pratos fumegando e copos brindando como se isso desse XP (e dá!). A lágrima vira tempero e o fracasso, sobremesa.

Então prepare a mochila e o estômago. Afie o garfo, encha o odre e escolha a playlist mais empolgante. Aqui a jornada é saborosa, a amizade é nutritiva, e o perigo é mais um motivo para brindar.

Afinal, sair por aí batendo em monstros é fácil. Difícil mesmo é fazer amigos no meio do caos — e manter esses malucos vivos até a hora do jantar!

+Regras

Quitutes

Nada cura melhor que um ensopado de lagarto-fera com toque de alho e trauma compartilhado. Normalmente, com 8 horas de sono você recupera todos os seus recursos. Mas qual a emoção disso? Nesta regra opcional, recuperação depende dos **quitutes** que o grupo consegue preparar.

Preparar quitutes exige coletar **ingredientes** — e todos sabem que a melhor forma de fazer isso é estripando os monstros abatidos pelo caminho! Cada criatura derrotada rende 1 ingrediente para cada 10PV que tinha (máximo de 4 ingredientes). Criaturas de escala superior rendem +2 ingredientes por escala extra.

Chega então a hora de cozinhar. Sempre que o grupo faz uma pausa (mínimo de 4 horas entre duas cenas), o personagem que assume a cozinha rola um **teste de quitutes**, com Arte ou Sobrevivência. Esse teste não tem meta fixa: quanto maior o resultado, melhor o prato — e mais recursos o grupo recupera.

Companheiros podem (devem!) ajudar no preparo. Cada aliado escolhe qualquer perícia que consiga justificar e ajuda com um teste de meta 12. Se passar, concede um Ganho no teste de quitutes. Se o teste principal já tem pelo menos 1 Ganho e nenhuma Perda, em vez disso a ajuda soma +1D ao resultado.

O cozinheiro então faz o teste de quitutes, com qualquer quantidade de ingredientes disponíveis. Cada 2 ingredientes concedem um Ganho ou +1D no resultado (à escolha do cozinheiro). Apenas um teste de quitutes é permitido por descanso, representando todas as receitas preparadas pelo grupo.

O **resultado** do teste indica o valor nutritivo dos quitutes. Cada personagem que participa da comilança usa esse número para recuperar PA, PV e PM, distribuindo os pontos como quiser. Por exemplo, com um resultado total 32, alguém pode recuperar 3PA, 22PV e 7PM, enquanto outro prefere 2PA, 15PV e 15PM.

Quitutes podem ser usados em conjunto com as Refeições do livro básico, mas preparar Refeições exige seus próprios testes de perícia.

Mais Tompêro!

Para deixar a regra de quitutes mais complexa, dê personalidade aos pratos adicionando **sabores** — além da recuperação normal, cada sabor concede um efeito extra.

Ao coletar um ingrediente, role 1D para determinar seu sabor:

- **Amargo.** O próximo ataque recebido causa metade do dano.
- **Azedo.** Até o fim da próxima cena, você pode acumular +5PV além de seu limite normal. Esses PV são sempre perdidos primeiro.
- **Doce.** Os quitutes recuperam +5PM.
- **Salgado.** Os quitutes recuperam +5PV.
- **Esquisito.** Até o fim da próxima cena, você pode acumular +5PM além do seu limite normal. Esses PM são sempre gastos primeiro.
- **Você escolhe.**

Pode-se combinar até dois sabores por quitute, com efeitos cumulativos — até consigo mesmos, repetindo o sabor. Mesmo usando mais ingredientes, apenas dois sabores produzem efeitos.

Você é o que come!

Com estas regras, comer partes de monstros altera a própria biologia, concedendo traços bestiais e habilidades incomuns — sob risco de perder o controle e ceder ao instinto selvagem.

Ao derrotar um monstro, você pode fazer um teste de Sobrevivência ou Mística (12) para coletar 1 **Ingrediente Bestial**. Acerto crítico rende 2 ingredientes. Com falha crítica você se contamina, sofrendo –2PV permanentes até o próximo descanso completo.

Ao coletar um ingrediente bestial, role 1D para sua propriedade:

- ⚀ **Ácido.** Seus ataques impõem –3 ao teste de defesa do adversário.
- ⚁ **Furioso.** Você soma +3 a seus testes de ataque.
- ⚂ **Rápido.** Ganha um movimento extra por turno.
- ⚃ **Místico.** Efeitos que gastam Pontos de Mana custam –1PM (mínimo 1PM).
- ⚄ **Colossal.** Você soma +3 a seus testes de defesa.
- ⚅ **Você escolhe.**

Você só pode adicionar 1 ingrediente bestial por alimento preparado (seja em Quitutes ou uma Refeição, do *Manual 3DeT Victory*, p. 134). Os efeitos duram até o fim da próxima cena.

Empanturrado

Quanto mais ingredientes monstruosos ingere, mais a selvageria reage em seu corpo. Sempre que consome um prato com um ingrediente bestial, você acumula 1 **Ponto de Fera** (anote na Ficha de Personagem).

Ao acumular 5 Pontos de Fera, faça um teste de Resistência (9). Com sucesso, nada estranho acontece e seus Pontos de Fera zeram. Se falhar, você entra em descontrole selvagem por 1D turnos. Nesse estado, você:

- Só pode atacar, e tem Ganho em testes de ataque.
- Sempre ataca o inimigo mais próximo — se não houver, o aliado mais próximo.
- Tem Perda em todos os testes de defesa.

Depois do surto, você fica exausto e sofre –1 em todos os atributos (não afeta recursos) até fazer um descanso completo.

Após comer 10 pratos com ingredientes bestiais (registre em sua ficha), ocorre uma mutação. Escolha a propriedade mais consumida: ela se torna permanente. Além disso, sempre que come um prato com o mesmo efeito, os bônus acumulam.

No entanto, parte de seu corpo assume a aparência de um dos monstros devorados — olhos de mosca, pinças, cauda escamosa, antenas e outras deformações possíveis. Escolha uma perícia: você passa a sofrer Perda em todos os testes relacionados a ela.

Você pode adquirir até duas mutações, acumulando Perda permanente em duas perícias diferentes.

A Festa do Nakama!

O epílogo clássico de histórias no estilo *Altas Aventuras* só pode ser uma grande festa! Missão concluída, música alta, comida farta, bebidas circulando, bandeirolas ao vento e o grupo celebrando depois de derrotar o chefão da vez. Risos, flertes, provocações amistosas e bagunça dominam a cena. É o momento em que os laços se reforçam e as vitórias são brindadas — afinal, o monstro da próxima semana já deve estar sendo cultivado em algum laboratório subterrâneo, prestes a pirar e sair destruindo tudo.

Festas acontecem apenas em momentos verdadeiramente marcantes da campanha: após a queda de um grande vilão, quando o vilarejo volta a ficar seguro, nos raros instantes em que a paz retorna, ou quando o grupo precisa recuperar forças antes de se separarem para treinamento, reunindo-se outra vez só na próxima temporada.

Estas regras não tornam ninguém mais forte, mas ampliam a versatilidade do grupo. Além disso, festas são excelentes para reforçar vínculos: da rivalidade no duelo de drinks ao flerte com a gatinha local, relacionamentos importantes da campanha podem surgir.

Festas acontecem apenas nos intervalos entre aventuras, quando o grupo está instalado em algum lugar. Por isso, os momentos disponíveis para celebração são chamados "períodos de hiato", ou simplesmente **hiatos**.

Um hiato é uma medida de tempo abstrata, seja uma manhã inteira preparando decoração, até vários dias caçando a criatura que será servida no banquete. Sua duração, quando aplicável, fica a critério do mestre.

Por padrão, uma festa usa ao menos dois hiatos: um para mostrar como o personagem ajudou nos preparativos e outro para retratar sua participação na farra. Atividades mais complexas podem exigir hiatos extras — nesses casos, dois personagens podem colaborar e dividir a tarefa, gastando um hiato cada para concluir a ação complicada. Em caso de sucesso, cada um recebe o benefício individualmente. O mestre pode acrescentar quantos hiatos de preparação ou celebração quiser — quanto mais se divertirem, melhor!

Uma atividade de hiato exige um teste de perícia ou atributo. Algumas atividades têm consequências em caso de falha. Com sucesso, o personagem recebe um efeito que vale para a próxima cena — ou para a próxima sessão inteira, caso a Festa seja a cena final da sessão atual. A seguir está a lista de atividades, seus custos, testes e benefícios. Mas não precisa parar por aí! Mestre, use-a como ponto de partida para criar novas atividades na sua mesa.

Atividades de Preparação

Aquecer (1 hiato). Resistência (9). Atributo +1 em testes envolvendo saúde física, como fadiga, doenças e venenos (inclui testes de morte).

Cozinhar banquete (1 hiato). Arte ou Sobrevivência (9). +2PV totais, sempre gastos primeiro. +5PV se o jogador traz algum lanchinho para toda a mesa.

Montar a estrutura (1 hiato). Poder (9). Atributo +1 em testes para esforço físico (inclusive atacar).

Montar a playlist (1 hiato). Arte ou Saber (9). Sempre que um efeito recupera PM, ele recupera +1D PM.

Organizar a logística (2 hiatos). Habilidade (9). Atributo +1 em testes para resolver problemas que envolvem conhecimento, inteligência e raciocínio lógico.

Preparar docinhos (1 hiato). Arte ou Sobrevivência (9). +2PM totais, sempre gastos primeiro. +5PM se o jogador traz docinhos para toda a mesa.

Atividades de Farra

After secreto (1 hiato). Influência (12) ou Manha (9). Você some por algumas horas e reaparece... melhor? Pior? Atributo +1 em testes de Habilidade.

Brincar com o mascote (1 hiato). Animais (9) ou Influência (12). Atributo +1 em testes de iniciativa.

Cinco minutinhos de porrada sem perder a amizade (1 hiato). Luta (12). Atributo +1 em testes de Poder.

Contar histórias (1 hiato). Arte ou Influência (9), Saber (12). Se o grupo tiver um final feliz e bem-sucedido na próxima sessão, todos ganham +1XP.

Concurso de comilança (1 hiato). Resistência (12). Atributo +1 em testes de Resistência.

Desabafar no balcão (1 hiato). Poder (12) ou Resistência (9). Atributo +1 em testes envolvendo força de vontade, como perceber fraudes, resistir a encantos e ilusões (inclui testes de morte).

Duelo de beberagem (1 hiato). Resistência (9). Sucesso garante coragem líquida (+3 em testes sociais e de Resistência); falha causa ressaca leve (Perda em testes de iniciativa).

Fazer networking (1 hiato). Influência (9). Garante um Ganho por cena para você e cada aliado graças a um novo contato útil. Mas ganha fama de chato demais para se divertir com seu grupo e sofre os efeitos de Antipático apenas com eles.

Fritar na pista (1 hiato). Arte ou Esporte (9). Atributo +1 em testes envolvendo agilidade e coordenação motora.

Flertar (1 hiato). Influência (12). Sucesso inicia uma subtrama romântica; falha rende um fora e vergonha moral.

Karaoke de taverna (1 hiato). Arte (9). Atributo +1 em testes sociais ou que envolvem interação com outras pessoas.

Tirar selfies com a galera (2 hiatos). Arte ou Influência (9). A festa viraliza e você recebe +1PA total, sempre gasto primeiro. +2PA se postar foto do grupo e marcar @jamboeditora nas redes.

300円
男

Combos de Sincronia

Esta mecânica estimula a coordenação do grupo, uso inteligente de perícias e planejamento tático, valorizando criatividade e timing. Combos bem executados podem alterar o rumo do combate, enquanto falhas refletem os riscos de ações conjuntas.

Combos de Sincronia permitem a dois ou mais personagens (que chamaremos de combeiros) executar ataques coordenados, combinando poderes para gerar efeitos maiores — como o espadachim saltando, o mago lançando uma bola de fogo que envolve a espada e o arqueiro disparando uma chuva de flechas ao som de trilha épica e efeitos visuais impressionantes.

Combos só podem ser realizados em conflitos violentos. No máximo três personagens podem participar, e apenas se nenhum agiu ainda na rodada. O Combo pode ser feito no turno de qualquer um dos combeiros — e não pode ser feito em duas rodadas seguidas, mesmo com participantes diferentes.

Para executar o Combo, cada combeiro escolhe o ataque que usará — seja vantagem, poder ou técnica. O Combo consome todas as ações dos combeiros na rodada, mas ainda permite se mover. Todos os combeiros devem estar até Longe entre si; o alcance final do Combo é igual ao maior entre os ataques usados.

Antes dos ataques, cada combeiro gasta 2PM, escolhe uma perícia que possua e faz um **teste de sincronia** com meta 12. Para cada sucesso, todos recebem +1 no Atributo usado no ataque (limite +3). Só então os ataques são realizados, agora muito mais poderosos.

Se um combeiro erra o teste, fica impedido de atacar e não concede bônus aos aliados. Em caso de falha crítica, o Combo de Sincronia falha por inteiro e ninguém consegue atacar.

Mas, se houver acerto crítico, além do bônus de atributo, o Combo ganha um efeito extra. Esse efeito depende da perícia usada no teste de sincronia (veja adiante). Esses efeitos se acumulam, o que pode tornar os ataques devastadores!

Por exemplo, um trio usa Luta, Manha e Saber — e todos conseguem crítico no teste de sincronia. Além de realizarem seus ataques com atributo +3, o alvo sofre +5 de dano após todos os golpes (Luta), o primeiro ataque contra ele depois do combo tem Atributo +1 (Manha), e recebe –3 em todos os testes até o fim da rodada seguinte (Saber). Depois de tudo isso, difícil sobrar algo do inimigo!

Estas são as perícias e seus efeitos em caso de crítico no teste de Sincronia.

Animais • Aniforma. O ataque cria uma aura animalesca que envolve os combeiros, concedendo Ganho em testes de defesa até o fim da próxima rodada.

Arte • Experiência Estética. Todos os combeiros recebem Ganho em testes de ataque ou Habilidade contra o alvo até o fim da próxima rodada.

Esporte • Impulso Cinético. O golpe cria impulso: o alvo é empurrado uma distância para trás, ou um combeiro avança uma distância em direção a ele.

Influência • Quebra Psicológica. O alvo sofre Atributo –1 em seu próximo teste.

Novo Arquétipo:
Mascote Falante

2 pt

Algumas equipes têm tanques. Outras contam com magos que dobram a realidade no horário do almoço. Bom, a sua tem uma coisinha fofa: um serzinho peludo, brilhante, gosmento, levemente radioativo ou inexplicavelmente adorável demais para morrer!

Pode ser um bichinho mágico, uma criatura perdida de outro mundo, um espírito guardião com horário flexível ou — acredite — alguém que espontaneamente decidiu ser mascote oficial do grupo (acontece mais do que você imagina).

O Mascote Falante não luta (nem tenta). Compensa isso com comentários incisivos, discursos motivadores e apelo emocional. Seu papel é inspirar, distrair, irritar antagonistas e vender produtos licenciados. Ele conversa com monstros, faz poses que nunca funcionam na vida real e surge em toda arte promocional — mesmo quando nem é chamado. Sem ele, o grupo vence. Com ele, vira franquia.

Fofurice Extrema. Você recebe Inofensivo, Carismático e consegue conversar com qualquer ser: animais, plantas, portas trancadas, máquinas vampíricas, entidades cósmicas, gelatinas famintas… Elas quase nunca respondem algo útil, mas você consegue conversar, o que já é um talento. Por outro lado, recebe Diferente e um Ponto Fraco (geralmente barriga, comida favorita ou autoestima).

Inspiração Mascótica. Gaste uma ação completa e 2PM para inspirar um aliado até Longe. Ele recebe +1 em um atributo (não afeta recursos). Se estiver perto da derrota, recebe atributo +2. Você afeta apenas um aliado por vez, mas pode incluir outros pagando 1PA por cada alvo extra (sem custo adicional em PM). O efeito dura até seu próximo turno.

Impacto Emocional. Você sempre tem Ganho em testes de morte. Porém, chegando a 0PV, todo o grupo sofre Perda em todos os testes até você recuperar 1PV ou a cena acabar.

Luta • Golpe Técnico Perfeito. Causa +5 de dano adicional após todos os ataques.

Manha • Fenda Tática. O alvo fica vulnerável, e o primeiro ataque contra ele após o Combo recebe Atributo +1.

Máquinas • Sobrecarga. O alvo sofre +1D de dano adicional após todos os ataques. Se for uma máquina, sofre 1D+3.

Medicina • Precisão Cirúrgica. Todos os combeiros recebem +3 na rolagem dos testes de ataque do Combo.

Mística • Ressonância Arcana. Todos os combeiros recuperam 1PM.

Percepção • Leitura de Abertura. Escolha um combeiro; ele recebe Ganho e +3 no próximo teste contra o alvo após o Combo.

Saber • Conhecimento Exploratório. O alvo sofre –3 em todos os testes até o fim da próxima rodada.

Sobrevivência • Golpe Predatório. Causa +1D de dano adicional após todos os ataques.

Apotecária

"Remédio e veneno: dois lados do mesmo frasco."

Exigências: Saber ou Sobrevivência; Inventário

Apotecários são gente que viaja com mochilas cheias de frascos tilintando, plantas misteriosas e a expressão serena de quem provavelmente sabe o que está fazendo. Seu maior talento é transformar qualquer ambiente — floresta, beco, cozinha alheia — em laboratório improvisado. Coletam ingredientes com a certeza de que acredita que toda plantinha merece uma chance... mesmo as que tentam morder.

Quando preparam um remédio, agem com a calma de quem já viu coisa pior. Quando preparam um veneno, agem com a mesma calma — o que costuma assustar. E sempre, sempre, têm um frasquinho escondido no fundo da bolsa, guardado "para a ocasião perfeita", que misteriosamente é agora.

Se alguém pergunta como ela sabia que aquilo funcionaria, a Apotecária dá um sorrisinho confiante, quase ofendida com a dúvida. "Por favor... eu testei isso três vezes. Só não vou contar onde pra não assustar vocês."

Aplicação Cuidadosa. Sempre que usa um item do Inventário, você pode fazer um teste de Saber ou Sobrevivência (6). Se passar, você não gasta o item. Aumente a meta em +3 para cada patamar de raridade acima de comum, e +3 adicionais para cada novo uso desse efeito na mesma cena.

Coletar Ingredientes. Uma vez por cena, você pode fazer um teste de Saber ou Sobrevivência (9) com Ganho, para renovar seu Inventário ou aumentá-lo um nível até o fim da cena (apenas fora de combates ou conflitos).

Apotecária

Ingrediente Secreto. Você estava guardando um item exatamente para esta situação! Uma vez por sessão, pode usar um item até um patamar de raridade acima do limite de seu Inventário atual, sem gastar outros itens do Inventário.

Capitão do Nakama

"Eu acredito em vocês! Agora façam tudo enquanto eu grito frases de efeito!"

Exigências: Influência; Carismático

Nem todo líder usa coroa. Alguns usam gritos motivacionais, tapas nas costas e timing perfeito para discursos emocionantes.

O Capitão do Nakama não bate tão forte, nem corre tão rápido e, honestamente, não entende bem como o mago consegue invocar um kaiju do tamanho de um prédio sem pagar IPTU. Mas nada disso importa! Ele é a cola que mantém o grupo unido. Sua presença aumenta o moral, a energia e o número de memes do grupo.

Quando tudo parece perdido, ele surge do nada e ergue o punho iluminado por um sol inexistente para gritar "VOCÊ CONSEGUE!" — com convicção de protagonista secundário que nunca pensou ter um episódio próprio. E, por algum motivo, o universo acredita.

Acredite em mim, que acredito em você! Quando um aliado na cena falha por até 5 pontos da meta, o Capitão do Nakama pode gastar uma ação e um número de PM igual à diferença para transformar a falha em sucesso — mas apenas se acreditar forte o bastante (leia com voz de anime).

Espírito de equipe Pro Max. Sua presença inspira façanhas extraordinárias. Uma vez por cena, um aliado que usa um movimento para chegar Perto de você recebe uma ação adicional. Ele decide quando vai usar a ação extra, mas deve iniciá-la Perto de você. Afastar-se e retornar não concede outra ação adicional.

Nakama supremo. Quando o Capitão é derrubado por um inimigo, todos os aliados na cena recuperam 1D PV e PM, e recebem +3 em testes contra quem o derrotou, até o fim da cena. Ainda, se o jogador solta um grito de derrota realmente dramático, todos os aliados sobem uma escala por uma rodada.

Cozinheiro Aventureiro

"Você já provou? Não? Então como sabe que não pode comer?"

Exigências: Sobrevivência; Arena (Subterrâneo)

Explorar masmorras exige mais que uma espada afiada e frases de efeito. Pede praticidade, improviso e, sobretudo, alguém sem medo de encarar um mofo assassino como prato principal. A vida de aventureiro é cara, o tempo é curto e os mercados dificilmente ficam abertos quando um dragão decide cochilar em cima da cidade. Aí entra o Cozinheiro Aventureiro — herói que enfrenta perigos munido de panelas, temperos e uma coragem digestiva que desafia qualquer lógica.

Para ele, cada monstro é um desafio (e, possivelmente, almoço). Ele analisa ecossistemas estranhos, compreende o comportamento das criaturas e domina biomas subterrâneos tão extremos que fariam qualquer estudioso chorar. Nada passa despercebido: rotas de migração, hábitos de caça, textura da carne, teor mágico, nível de toxina, potencial de fritura... é como reunir um biólogo, um chef e um apresentador de reality show culinário no mesmo personagem — armado com uma frigideira de adamante.

O Cozinheiro Aventureiro é um aliado valioso em qualquer incursão, atuando como suporte, guia ecológico e fonte de refeições quentinhas, mesmo em uma caverna cheirando a fungo bioluminescente. Sua comida dá energia, moral e, às vezes, pesadelos — quando ele tenta inovar demais.

Acampador. Em sua Arena, você pode gastar 2PM para Ganho em testes de preparo de refeições.

Herói vazio não para de pé! Ao preparar uma refeição, você pode aumentar a meta em +3. Se passar, além dos efeitos normais, quem come recupera PV e PM iguais à sua Habilidade +1D.

Mais água no feijão. Suas receitas alimentam H+3 pessoas sem aumentar a meta do preparo. Além disso, você jamais é considerado indefeso enquanto cozinha.

Waifu

"Você sente isso? É o roteiro shippando nossos caminhos."

Exigências: Arte ou Influência; Carismático, Torcida

Alguns heróis treinam por anos para dominar artes marciais, magia ancestral ou técnicas proibidas. Uma waifu (ou husbando), porém, do-

mina algo ainda mais poderoso: a sedução. Ela é a NPC romanceável em forma de protagonista, com fanbase própria e talento natural para deixar qualquer um corado.

Nunca subestime o impacto do efeito de um olhar perfeito ou penteado cuidadosamente projetado para gerar arcos românticos, quedas lentas e replays emocionados. É perigoso, exagerado, puro fanservice — e, sinceramente, o mundo estaria incompleto sem essa força irresistível vagando por aí.

Sua presença causa confusão emocional: triângulos explodem, alianças ruem e fandoms discutem quem shippam com quem. Seu simples sorriso aumenta a moral; uma pose dramática com vento nos cabelos gera surtos coletivos e faz até criaturas abissais reconsiderarem suas escolhas de vida (amorosa).

Cena de Dorama. Quando um aliado Perto sofre dano, você pode gastar uma ação completa e 3PM para fazer o mundo desacelerar por um instante, reduzindo o dano à metade.

Fanbase. No teste para descobrir se sua Torcida está presente, ela aparece com ⚀ a ⚂ em 1D.

Olhar de subtrama romântica. No início de cada cena, escolha um alvo à vista como seu crush. Ele fica "romanticamente atordoado" e deve passar em um teste de Resistência (meta igual à sua pontuação) sempre que tenta causar prejuízo a você. Se tiver sucesso, realiza a ação com Perda; se falhar, não ataca. Com falha crítica, sofre 1D de dano por constrangimento e começa a nutrir... sentimentos por você. Σ>―(〃°ω°〃)♡→

Mago do Caos

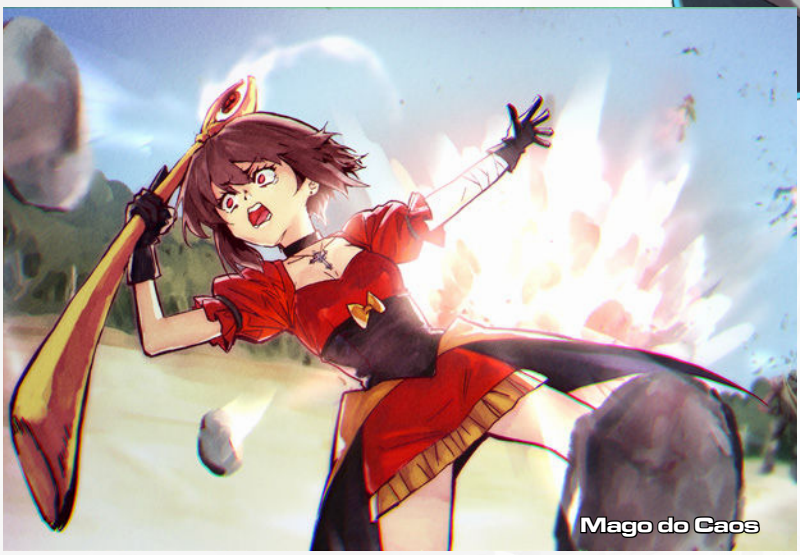
"Se funcionar, foi magia. Se não funcionar, foi arte conceitual."

Exigências: Mística; Magia; Utensílio

O Mago do Caos é o pesadelo de todo mestre e o sonho de todo roteirista. Enquanto a maioria dos magos se orgulha da precisão e controle absoluto de suas magias, planejando cada efeito para evitar qualquer surpresa, este ~~bagunceiro~~ arcanista inovador canaliza magia em sua forma mais bruta e instável. Discípulo de forças que nem o *Manual 3DeT Victory* edição de luxo em capa dura compreende, cada um de seus feitiços é um tiro no escuro, uma aposta contra o bom senso.

Em vez de estudar conjuração por meios convencionais, através de fórmulas e diagramas, o Mago do Caos tem um item de poder que usa para canalizar sua magia. Um dado com que topou na saída da escola, um chapéu verde oferecido por um velhinho misterioso, um álbum de figurinhas da copa de 98... enfim, literalmente qualquer porcaria aleatória.

Seja o que for, seu item de poder é o portal do absurdo; suas magias, o reflexo da aleatoriedade cósmica. Alguns o chamam de gênio, outros de ameaça pública. Ele prefere o termo "experimental".


Mago do Caos

Magia caótica. Sempre que usa um efeito que gasta PM, role 1D:

⚀ O efeito falha de forma espetacular. E você ainda gasta os PM. Pois é.

⚁ O efeito não funciona, mas você também não gasta PM. Dos males, o menor.

⚂ **a** ⚃ O efeito acontece sem nenhuma surpresa e você gasta seus PM normalmente. Chato.

⚄ O efeito intensifica, com o melhor resultado possível (rolagem máxima, Perda nos testes de R do alvo, etc) ou em versão aprimorada do que você tentou fazer. E ainda gasta metade dos PM!

Tirei do chapéu! Gaste uma ação e 2PM para invocar um efeito mágico aleatório. Role 2D na LisTa dO cAOs (veja adiante) e aceite o que vier.

Reverberação entrópica. Quando um efeito da LISta DO cAoS (veja adiante) acontece, você pode gastar 1PM para replicá-lo em outro alvo que possa ver.

LiStA Do CaoS

Se um efeito cita "todos", afeta tanto inimigos quanto aliados. Mestre, use estes efeitos como base. Mude o que quiser, quando quiser. Ninguém manda em você!

2. ExPloSÃo COLorIdA. Todos até Longe ficam ofuscados por 1 rodada (Perda em testes que exigem visão).

3. EncoLHi aS CrIANçAs. Todos Perto ficam do tamanho de ratos por 1D turnos. Seus itens mantêm o tamanho original.

4. CHuvISco ARCaNo. Todos os aliados até Longe recuperam 1D PM. A área inteira fica molhada e escorregadia.

5. cOgUmELOs cantores. Fungos brotam e transformam a cena em um musical. Todos recebem Atributo +1 em todos os testes enquanto falam rimando ou cantando. O mestre recebe +1 de dor de cabeça.

6. chuVA dE AnURoS. Sapos, rãs e pererecas demoníacos (inofensivos, mas numerosos) caem por toda parte. Inimigos sofrem Perda em todos os testes até a próxima rodada.

7. ArmAdURa InfLÁVel. O mago ganha revestimento acolchoado. +3 em testes de Resistência e –3 em testes de Habilidade. Dura 1D+1 rodadas.

8. GatiNHos EtéREoS aSMátiCos. Surgem 1D gatinhos fantasmas que miam fininho e com dificuldade. Por 2 rodadas, todos os testes seus ou de aliados recebem Ganho (por fofurice) enquanto inimigos sofrem Perda (por falta de concentração).

9. doBra espaCIAL DOméstiCA. Teleporta 1D pessoas ou objetos aleatórios para algum lugar improvável. As possibilidades são infinitas.

10. BOlo De maNa. Um bolo surge no ar. Quem come recupera 2D PV, mas fica rosa por 1 dia.

11. CHapÉu FaLANte. Seu item de poder ganha vida, critica suas decisões e elogia outros personagens, mas ainda assim lhe concede Atributo +1 em Mística até rolar outro efeito da ListA dO CaOS.

12. CaOs cAoticAMeNTe cAÓticO. Role duas vezes nesta lista e aplique ambos os efeitos. Sim, isso inclui outro 12. Boa sorte.

+Técnicas

Truques

Mascotinho Mágico

Exigências: Animais, Mística ou Magia

Alcance: Perto

Custo: 1PM por uso

Duração: Duradoura

Você sabe invocar uma criaturinha fofa para apoio emocional, tático e estético. Ela não é forte, nem resistente, mas conquista fãs mais rápido que você.

- Abracinho. Usando um movimento, você faz seu mascote curar 1D PV ou remover uma Perda em você ou um aliado Perto.
- Distração. Usando uma ação, um inimigo Perto recebe Perda em testes que usam a visão (como fazer um ataque, ou impedir sua fuga), por uma rodada.
- Ganbatte! O bichinho faz você seguir adiante. Usando um movimento, você ou um aliado Perto recebe Ganho para resistir a um efeito adverso.
- Trrrp! Um aliado Perto pode gastar um movimento para fazer carinho no mascotinho. Ele faz um barulhinho acalentador que recupera 1PM.

Técnicas Comuns

Criatura Mágica

Exigências: Magia e Animais ou Mística

Alcance: Muito Longe

Custo: Veja adiante

Duração: Veja adiante

Magia pura pode ser usada para construir criaturas: fantasmas de papel, estátuas de fogo, pássaros de luz... qualquer coisa que sua imaginação mandar.

O poder da criatura depende dos Pontos de Mana investidos. Ela pode ter as seguintes vantagens: Aceleração (+1PM), Incorpóreo (+2PM), Inofensivo (+1PM), Sentido (+1PM cada) ou Voo (+1PM). Se alguma vantagem gasta PM para usar, é você quem paga. Sempre que a criatura faz um teste, o atributo conta como metade do seu.

A criatura tem PV na mesma quantidade dos PM gastos. Você pode investir mais durante a criação para aumentá-los. Essas criaturas não recuperam PV; quando eles zeram, são imediatamente dissipadas.

A criatura não tem mente própria; você a controla, usando suas próprias ações e movimentos (você fica imóvel enquanto ela age). Os poderes da criatura são fixos — se quiser mudá-los, precisa gastar mais PM e construir tudo de novo. Você pode ver e ouvir por meio da criatura, mas ela não pode se afastar além do alcance.

Enquanto a criatura existe, PM gastos para invocá-la ficam "presos" nela. Você só pode recuperá-los depois de desfazer a criatura (não gasta ação ou movimento). Criaturas mágicas têm Imune (Abiótico, Doenças, Sem Mente) e Sem Vida.

Flashback Dramático

Exigências: Arte ou Influência

Alcance: Perto

Custo: 2PM

Duração: Instantânea

Você ativa seu poder mais perigoso — uma lembrança dramática demais para ser ignorada. Com um movimento, você inicia um flashback narrado em voz grave, com iluminação contrastada e trilha sonora pesada. O alvo, pego de surpresa pela súbita carga narrativa, hesita.

Escolha um inimigo Perto. Faça um teste de Arte ou Influência resistido por Percepção ou Manha do alvo. Se vencer, o inimigo fica impactado e só pode fazer uma ação ou movimento até sua próxima rodada. Se o alvo rola uma falha crítica, perde o turno paralisado pela profundidade de sua dor.

Sorriso Inquebrável

Exigências: Resistência 2 e Arte ou Influência

Alcance: Perto

Custo: 2PM, depois 1PM por uso

Duração: Duradoura

Quando tudo parece desmoronar, você sorri. Não por coragem — mas porque o desespero que o inimigo causa não merece reconhecimento. Com uma ação e 2PM, você encara o alvo com um sorriso calmo, confiante e impossível de ignorar.

Faça um teste de Resistência contra o Poder do inimigo. Se vencer, até o fim da cena você pode gastar 1PM para ter Ganho em cada teste contra ele. Sempre que você faz isso, o alvo pode fazer um novo teste de Poder para encerrar a técnica, superando a vergonha, medo ou raiva de ser provocado por um simples sorriso insolente.

+Desafios

Corsário do Riso

10 pt

"A piada pode ser ruim, mas o golpe é certeiro!"

Corsários do riso são uma trupe de piratas que nunca decidiram entre ser saqueadores, bardos... ou fiascos ambulantes. Vagam pelos mares contando piadas tão ruins que causam dano psíquico. Quando abordam um navio, ficam na dúvida entre gritar "ao ataque!" ou "boa noite, plateia!".

Em combate, cada um atua como um comediante de stand-up itinerante: sobem em barris, improvisam palcos, apontam o dedo para o herói mais sério do grupo e disparam piadinhas infames como: "Por que o paladino odeia tempestade? Porque ele tem um código e não um barômetro!" — sempre seguidas de silêncio desconfortável.

Para eles, o riso é o verdadeiro campo de batalha. Quem ri demais perde fôlego, postura e dignidade, ficando mais fraco a cada gargalhada e abrindo oportunidade para os ataques reais. Derrotar um corsário do riso exige preparo psicológico, certa dose de paciência e, principalmente, admitir que sim, você riu. Mesmo que tenha sido só por desespero.

P2, H2, R3; 15PV

Perícias Esporte, Luta

Vantagens Ágil, Alcance 1

Desvantagens Inapto (Arte, lógico!)

Piada Mortal Uma vez por cena, o corsário pode fazer um ataque contra todos que podem ouvi-lo. Quem falha no teste de defesa não sofre dano, mas cai na risada e perde a ação até a rodada seguinte. Em falha crítica, o alvo perde 1D PV por constrangimento.

Humor de Taverna A cada risada genuína dos jogadores durante a cena, o corsário ganha atributo +1 em testes de ataque.

Rancor da Seriedade O corsário tem Ganho em ataques contra personagens com Antipático.

TESOURO

Barril de Piadas Proibidas Repleto de rolos com piadas antigas, canceladas e perigosas. Uma vez por cena, abrir o barril faz surgir uma onda de humor tão brega que derruba todos os inimigos Perto. Um alvo caído só pode realizar ação ou movimento por rodada, até gastar um movimento para se levantar.

As Comadres do Caldeirão

16 pt

"Se abrir o coração dói, imagina quando a gente abrir por você."

Três irmãs tão antigas quanto o primeiro feitiço, as Comadres são exatamente como senhoras linguarudas de qualquer vila que você conheça: sabem tudo sobre todo mundo (e mais um pouco que inventaram). Vivem em uma cabana suspensa por pernas de galinha, mas passam a maior parte do tempo em cadeiras de praia na calçada, esperando passar algum vizinho para comentar a vida alheia.

Elas não comem criaturas, nem almas; comem *segredos*. Quanto mais escandaloso, melhor. Quando descobrem uma fofoca fresquinha, rejuvenescem na hora: cabelos brilham, rugas esticam e o sorriso vira aquele sorrisinho maldoso de quem vai explanar pra geral.

Em combate, agem como uma única entidade (sua ficha representa as três fofoqueiras atuando em conjunto), destilando veneno e cercando os heróis para ver quem é "flor que se cheire". A cada rodada, arrancam uma verdade constrangedora. Derrotá-las pode ser fácil: basta ter nervos de aço... e nenhuma vergonha na consciência.

P4, H3, R3; 15PV

PERÍCIAS Influência, Mística, Percepção

VANTAGENS Alcance 1, Sentido (Audição e Visão Aguçados), Voo

DESVANTAGENS Transtorno (Compulsão: fofocas, babados, fuxicos)

BOCA DE TRAPO ARCANA Sempre que sofrem dano, como reação, as Comadres fazem um comentário ácido como "Nossa... você saiu assim de casa? Corajoso!" para o agressor, que deve testar Resistência (12). Se falhar, perde 2PM por vergonha.

BABADO FORTE Com uma ação completa, as Comadres lançam uma onda de energia indiscreta contra um alvo. Ele sofre Perda em todos os testes até revelar um segredo pessoal (crush, dívida, poção malfeita...) em VOZ ALTA, com eco dramático e close obrigatório na cara!

VERGONHA ALHEIA Quando um alvo de Babado forte revela um segredo, todos os aliados presentes são incapazes de agir até seu próximo turno, por constrangimento.

TESOURO

101 BAFÕES Caderninho onde as Comadres registram fofocas escabrosas. Uma vez por sessão, concede atributo +1 em um teste de Influência — mas impõe Perda em um teste que exija discrição.

Dragourmet

22 pt

"Mon dieu! Vi mais criatividade em um ovo cozido do que no seu ataque!"

O Dragourmet é a maior ameaça para cozinheiros... e qualquer criatura comestível. Este dragão enorme, de avental impecável, colher de pau na garra e sotaque tão afiado quanto as presas, se autoproclama "Chefe Supremo das Chamas Culinárias!" — sempre gritando, dramatizando e julgando o que você come, cozinha e até pensa em temperar.

Ele não coleciona ouro. *Por favor!* Ele coleciona receitas proibidas, temperos extintos e ingredientes exóticos (também conhecidos como "aventureiros distraídos"). Sobrevoa caravanas atrás de especiarias raras, intercepta grupos de heróis para "degustação" e consegue identificar seu tipo de carne só pelo cheiro do medo.

P4, H2, R7; 35PV

PERÍCIAS Arte, Luta, Sobrevivência

VANTAGENS Alcance 1, Brutal (Vida), Sentido (Paladar Aguçado), Vigoroso, Voo

DESVANTAGENS Maldição (não ataca quem carrega panelas ou ingredientes — não por bondade, mas porque "mão de obra não se desperdiça")

APETITE INSACIÁVEL O Dragourmet não resiste a um pedacinho extra de vítimas mais suculentas. Ao atacar personagens com R3 ou mais, sua vantagem Brutal recupera 1PV para cada 2 pontos de dano causado.

SOPRO FLAMBADO Sempre que rola um ou mais críticos no teste de ataque, este também é considerado como Ataque Especial (Penetrante).

VERGONHA DA PROFISSÃO! Um oponente pode tentar preparar um prato melhor que o Dragourmet (ou convencê-lo disso). Para isso, realiza um teste resistido de Arte, Influência ou Sobrevivência contra Arte ou Sobrevivência do Dragourmet. Quem falha sofre Perda em todos os testes contra o adversário até o fim da cena.

TESOURO

ESSÊNCIA FLAMBADA 1D frascos desse ingrediente lendário que concede Atributo +2 em testes de culinária.

Colosso Bebum

34 pt S

"Eu não derrubei o castelo! Ele que caiu em mim!"

Imagine um gigante com dezenas de metros de altura, passos que abalam o chão e gargalhadas que poderiam afundar um navio... mas com coração de ouro e fígado de adamante. Esse é o Colosso Bebum, mestre das festividades e destruidor acidental de vilarejos.

Sempre trazendo um barril mágico de hidromel do tamanho de uma casa, ele exala um aroma doce e inebriante capaz de atrair aventureiros curiosos e bardos sedentos. Está sempre "em busca da próxima comemoração", seja uma vitória heroica, um festival ou simplesmente o nascer do sol. Cada evento merece um brinde. Cada gole é uma necessidade.

Infelizmente, sua noção de espaço é... limitada. Ele tropeça em tudo, derruba árvores, prédios e, se deixar, a masmorra inteira! Todo encontro com ele é imprevisível: você pode enfrentá-lo em combate, tentar acalmar sua sede festiva ou, se tiver coragem (e estômago), desafiá-lo para um concurso de brindes.

P9, H1, R12; 60PV

Perícias Sobrevivência

Vantagens Forte, Vigoroso

Desvantagens Diferente, Tapado

Elefante em loja de cristais Para o Colosso, tudo até Longe é considerado Perto. Além disso, todos os seus ataques são considerados Ataque Especial (Área).

Deixa a vida me levar Sempre que se move, o colosso tropeça em algo com tanta força que o chão treme. Todos Perto sofrem Perda em testes de defesa ou para se mover.

Amigo de copo Se alguém brinda com o Colosso, ele se alegra, oferece hidromel e não ataca naquele turno. Brindar exige teste de Resistência (6, +3 para cada brinde adicional na mesma cena) para ambos. Falha deixa o personagem tonto, com –1 nas rolagens de todos os testes até o fim da cena, cumulativo com cada nova falha; falha crítica causa náusea e impede de agir por uma rodada.

Tesouro

Hidromel encantado 1D doses, concede Ganho em todos os testes com Poder até o fim da cena.

Senhor do Calabouço

41 pt Ki

"Vocês estão no meu reality show, heróis."

O Senhor do Calabouço é o tipo de entidade que faria qualquer criatura Sugoi perguntar ao mestre se não exagerou. Ele não governa um domínio: ele *é* o domínio: uma masmorra viva, remixada em tempo real como se cada passo dos aventureiros fosse conteúdo bruto para o pior reality show interplanar da história. Corredores esticam para aumentar a tensão. Portas surgem só para criar teasers. Armadilhas entram no ar com um brilho de patrocínio duvidoso.

Seu poder não vem de magia, músculos ou gritos guturais (embora ele seja muito bom nesses também). Vem de audiência — canalizada através de alguma criatura sob seu domínio, conhecida apenas como "o Canal", que funciona como antena viva: enquanto ele está ativo, o Senhor é invulnerável, podendo pausar dramas, teletransportar times para "cenas melhores" e até inserir flashbacks obrigatoriamente emocionantes.

Derrotá-lo exige mais que força: é preciso recusar o estrelato, sabotar a edição, quebrar as regras do programa e finalmente derrubar o apresentador. Só então o espetáculo colapsa — e o monstro por trás da cortina aparece, sem trilha sonora, sem plateia... e sem graça nenhuma.

P8, H7, R8; 40PV

Perícias Arte, Influência, Luta, Percepção

Vantagens Aceleração, Alcance 2, Carismático, Forte, Sentido (Radar, Raio X)

Desvantagens Transtorno (Megalomania)

Canal Todo show precisa de apresentador — queira ele ou não. Uma vez por cena, o Senhor do Calabouço pode escolher alguém para servir como Canal: seu anfitrião, antena viva e mestre de cerimônias. Enquanto ele existir, o Senhor é imune a dano direto; qualquer golpe vira "números de engajamento" e não reduz seus PV.

O Canal recebe +1 em cada atributo (afetando recursos), +4pt em vantagens extras à sua escolha e fica sob efeito da técnica Mestre da Masmorra (p. 45), com a diferença que não se torna Imortal. Qualquer ser vivo pode ser escolhido — até um personagem jogador! Pode-se evitar com um teste de Resistência (15).

Sorria, você está sendo editado O Senhor do Calabouço está sempre sob efeito da técnica Mestre da Masmorra (p. 45). Além disso, no início de seu turno, ele pode trocar a posição de dois personagens quaisquer na cena. Ele também pode gastar uma ação para realizar um ataque com Ganho contra cada personagem movido.

Cena dramaticamente conveniente Sempre que um inimigo rola um crítico, o Senhor do Calabouço pode gastar um movimento para anulá-lo.

Intervalo Comercial Quando atinge metade dos PV pela primeira vez na cena, o Senhor do Calabouço anuncia um "comercial": adversários sofrem perda em todos os testes por 1D rodadas, enquanto ele recupera 2D PV para cada inimigo presente.

Você quer ação, ele quer drama Sempre que um herói usa algum poder que consome PM, deve testar Resistência (9): em caso de êxito, o efeito ocorre, mas o personagem sofre Perda na defesa até o próximo turno; com falha, nada acontece e ele perde 1PM adicional. Mestre, deixe pronta aquela trilha melancólica do Hyoga quando a choradeira começar.

TESOURO

O Contrato do Calabouço Permite controlar uma dungeon (ou programa de TV), concedendo Ganho em todos os testes de um atributo à sua escolha, até o fim da cena. Tem 1D usos, até o inevitável cancelamento da série.

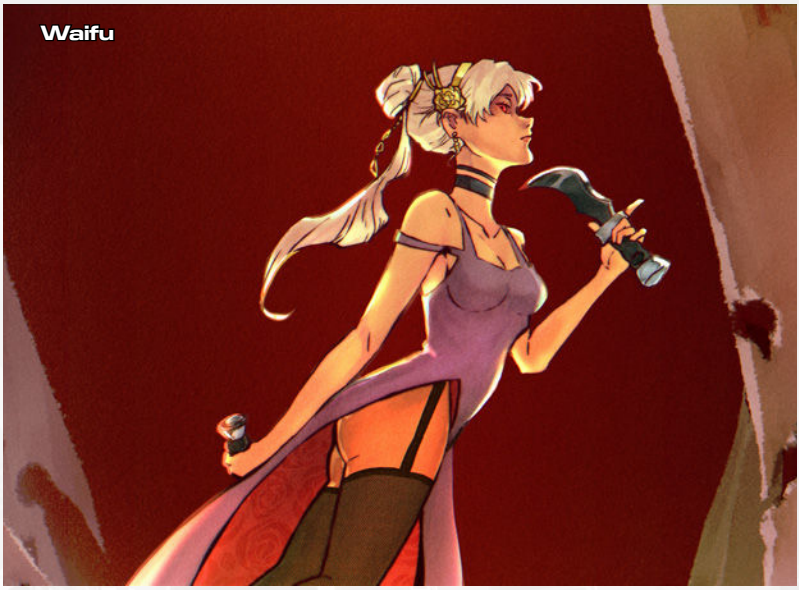
+Ganchos de Aventura

O Mercador Fujão. O mapa de uma ilha perdida está tatuado nas costas do mercador que contrata o grupo para protegê-lo. A equipe precisa combinar força, persuasão e truques insanos para mantê-lo vivo, escapar de perseguições, descobrir seus motivos e decifrar o mapa, enfrentando bandidos. Dizem que na ilha há o maior dos tesouros, capaz de comprar um reino inteiro!

O Artefato dos Limites Impossíveis. Ao adentrar uma masmorra inexplorada, os aventureiros são surpreendidos com a entrada sumindo atrás deles. Em seguida, são presenteados com um artefato mágico do "deus do caos" que promete realizar desejos — mas só funciona se o usuário faz algo que nunca imaginou fazer. Entre ataques de gelatina gigante e armadilhas de espelhos, a única forma do grupo encontrar a saída é enfrentando seus próprios limites (o que é tão perigoso quanto lutar contra monstros).

O Livro Vivo da Cidade Perdida. Uma cidade inteira foi sugada para dentro de um livro vivo. Cada rua se transforma em uma página cheia de monstros literários e enigmas narrativos. A equipe precisa reescrever a história sem apagar os habitantes, enquanto descobre que o autor do livro é... um gato muito exigente. Entre perseguições de dragões de nanquim e debates filosóficos com trolls de parágrafo, a união da equipe será o único caminho para escapar.

O Festival dos Talentos Perdidos. O grupo chega em uma aldeia onde acontece um festival dedicado à originalidade: todos são classificados de acordo com suas melhores habilidades e colocados para participar de provas... apenas em coisas que não dominam. A cada fracasso um clone da pessoa surge, sugando parte dos talentos do original. O que acontece se alguém perder demais? Para onde vão os clones depois do festival? Abandonar o festival não é uma opção.



O Rei Esqueleto Que Odeia Ossos. Um tirano esquelético está revoltado com sua condição e tenta substituir todos os ossos do mundo por "algo mais estiloso". Seu castelo é um laboratório bizarro cheio de osteons tentando usar armaduras vivas, gel viscoso como suporte ósseo alternativo e criaturas que tentam se manter em pé sem estrutura interna. Derrotar o Rei significa enfrentar sua invenção suprema: o Megacorselete Biomecânico de Sustentação Postural Absoluta™.

A Guilda dos Antagonistas Profissionais. Uma organização secreta oferece vilões sob encomenda para masmorras, episódios heroicos e grandes reviravoltas dramáticas. Porém, seus funcionários entraram em greve, deixando masmorras do mundo todo sem chefes de fase, o que logicamente mergulhou o mundo em caos absoluto. O grupo é contratado para invadir a sede da guilda (um labirinto burocrático infernal) e convencer os vilões a voltar ao trabalho, encarando entrevistas de RH, testes de combate padrão e negociações trabalhistas.

A Floresta Que Muda de Gênero Narrativo. O grupo fica preso numa floresta instável: a cada cena, o estilo muda: terror, pastelão, ficção científica, *noir*, musical, hentai. Criaturas e perigos acompanham o gênero do momento, tornando tudo imprevisível. No "núcleo narrativo", os heróis encontram o Autor Ancestral (entidade criativa demais para o próprio bem), reescrevendo o mundo para sair do tédio.

DungeonLand. Lenormand é uma idílica cidadezinha pacífica... durante o dia. À noite as ruas se reorganizam, casas viram armadilhas, estátuas se tornam inimigos, e os moradores simplesmente dormem o sono dos inocentes em meio ao caos. Ninguém sabe que isso acontece, exceto o grupo recém-chegado. Para quebrar a maldição, é preciso encontrar o Prefeito Noturno, uma figura encapuzada que parece controlar a masmorra.

Fantasia Sombria

Cinzas e o cheiro acre de ferro velho. A tocha não ilumina; ela mal desafia a escuridão. Antes dos reinos de luz e deuses benevolentes, havia apenas um mundo que falhou, heróis que sucumbiram à primeira maldição e um mestre que já não sorria, apenas narrava com um pesar seco.

Armaduras cobertas de fuligem, cicatrizes que não fecham, pessoas que questionam a própria sanidade e o silêncio de um mundo abandonado. Os personagens têm passados sofridos, perdas terríveis e lutam para não serem tomados pelo medo. É muito importante saber onde está a próxima fogueira e, talvez, se o amanhã chegar, ter forças para empunhar a espada mais uma vez.

Isso é *Fantasia Sombria*.

Seja na mesa de RPG — onde um dragão é só um coelho perto da ameaça existencial que se esconde na próxima igreja —, seja no brilho gélido da tela onde a morte é apenas um reset doloroso, a escuridão é a prova inclemente que separa os que lutam por glória dos que lutam porque não há mais nada a perder.

Cada cidade é um túmulo. Cada caminho, um juramento de sangue. E cada vitória, um lembrete agridoce de que o horror é infinito.

Os primeiros caçadores de horrores foram escolhidos por profecias. São gente marcada: guerreiros amaldiçoados, feiticeiros que negociaram a alma, predadores que só conhecem o cheiro do sangue do inimigo. Cada um cumpre seu papel com a devoção desesperada de quem sabe, a esperança é uma mentira que custa caro.

Heróis sempre existiram, mas na sombra se tornaram aquilo que realmente são: sacrifícios. Nas sombras nascem as lendas que nunca verão a luz do dia, e morrem os que se atreveram a acreditar em um final feliz. É o ambiente mais brutal do RPG, o coração do desespero: chuva ácida, ruínas repletas de pavores, mortos vagando entre os vivos... ou apenas mais uma ilusão.

A fantasia sombria é um espelho cinzento onde cada aventureiro mede sua própria humanidade. Cada conquista amarga anda pelos mesmos passos sangrentos: encarar a derrota, rolar dados, rir de nervosismo, sofrer por cada perda. O coração pulsando a cada rolagem de ataque que decide quem vive e quem morre.

Desde quando existe fantasia medieval, existe fantasia sombria — e vários animes e mangás são prova disso: *Claymore* mostra a batalha contra a própria natureza; Castlevania faz do conflito uma herança de família; *Berserk* eleva o grind da luta a uma epopeia cósmica; Demon Slayer lembra que a resolução pessoal pode, às vezes, vencer a escuridão. Todos com elementos em comum: o peso da escolha, o perigo constante, o sacrifício e a brutalidade honesta.

Este capítulo, Fantasia Sombria, traz o terror e o horror para suas mesas de RPG.

Os personagens dos jogadores são guardiões de um mundo que parece não querer ser salvo e o desespero nunca acaba. A cada ganho, uma perda. A cada passo adiante, dois para trás — e o mestre está apenas começando a rascunhar o inferno. Cada herói terá que sobreviver, resistir à tentação de baixar a guarda, afiar sua lâmina, secar a chuva do rosto e não esperar por anjos. Na fantasia sombria, até os celestiais querem o fim do mundo.

+Regras

Dado do Medo

Esta é uma regra aterrorizante para cenas de fantasia sombria ou terror psicológico. Transforma a tensão crescente em uma penalidade mecânica e visual, representando a incapacidade dos personagens de lidar com terrores que transcendem a compreensão.

Quando usar. O Dado do Medo deve ser reservado para momentos específicos e impactantes, quando a emoção do pânico é o desafio principal. Funciona melhor em cenas onde o terror é de natureza sobrenatural, inexplicável ou existencial, não apenas ameaça física.

Quando os personagens entram em uma mansão assombrada; colocam os pés em um pântano amaldiçoado; se encontram em um confronto contra o inexplicável horror cósmico; estão sob pressão contra uma ameaça demoníaca. São todos bons exemplos de quando usar o Dado do Medo.

Como usar. Posicione um dado de cor diferente (e sinistra) onde todos os jogadores possam ver, com o número 1 voltado para cima.

Conforme a cena avança, eventos e NPCs podem aumentar o valor do Dado. Ações dos personagens jogadores, por outro lado, podem baixar o Dado.

Enquanto o Dado de Medo permanece em cena, todos os personagens jogadores e seus aliados sofrem penalidade em seus testes, equivalente à Tabela do Dado do Medo.

A penalidade é inevitável (mesmo personagens imunes a medo não escapam), universal (afastar-se da fonte do medo não funciona) e cumulativa com qualquer outra penalidade. O Dado do Medo na cena representa a presença de algo sobrenatural e macabro, que atravessa barreiras físicas, mágicas e psicológicas (~~e de regras~~).

Tabela do Dado do Medo	
Nº do Dado	Penalidade
⚀	0
⚁	-1
⚂	-1
⚃	-2
⚄	-2
⚅	-3

Derrotados pelo Medo. Se o Dado do Medo chega a 6 e sofre qualquer efeito que aumenta seu valor, a cena acaba. Todos os personagens são imediatamente derrotados e desmaiam, fogem correndo ou são capturados a critério do mestre, conforme a cena.

Vencendo o Medo. O Dado de Medo nunca é reduzido a menos que 1. A única forma de vencê-lo — isto é, removê-lo da mesa — é derrotando a fonte do medo que justifica a presença do Dado, seja um NPC, item, ritual, ou aquilo que o mestre inventar.

Variante: Dado do Estresse. Há situações em que os personagens sentem mais estresse que medo. O medo desestabiliza, enfraquece e desarma; o estresse perturba — mas também motiva, incentiva e até impulsiona ações inconsequentes, mas eficientes, em busca da solução.

O Dado de Estresse funciona como o Dado do Medo (ambos podem, inclusive, ser usados em conjunto), mas com efeitos diferentes: conforme o estresse aumenta, o custo de efeitos que gastam PM (vantagens, técnicas...) também aumenta, mas os personagens recebem bônus em todos os seus testes.

Tabela do Dado do Estresse		
Nº do Dado	Custo	Bônus
⚀	+0 PM	+0
⚁	+1 PM	+1
⚂	+1 PM	+1
⚃	+2 PM	+2
⚄	+2 PM	+2
⚅	+3 PM	+3

Desejo por Sangue

Esta regra torna os combates ainda mais difíceis. Todos os inimigos dos personagens envolvidos em conflito violento têm preferência por atacar alvos feridos, priorizando os mais machucados e próximos da derrota.

Para incentivar esse comportamento, inimigos recebem Ganho em testes de ataque contra personagens com Pontos de Vida abaixo do total. Esse Ganho reflete a natureza violenta e letal da fantasia sombria nas ameaças do jogo.

Fuga e Perseguição

Em fantasia sombria, nem todas as ameaças estão ali para ser derrotadas em combate. Alguns inimigos ou monstros são simplesmente poderosos demais, ou imunes a todos os ataques disponíveis aos personagens. Existem apenas dois modos de lidar com esses adversários: número um, fugir e achar outro meio de vencer, como algum ponto fraco; número dois, morrer (a maioria dos jogadores prefere a primeira abordagem). De qualquer modo, em vez de um combate, a cena acaba se transformando em uma perseguição.

Primeiro determine quem são os Perseguidores e quem são os Perseguidos. Esta parte é fácil, os Perseguidos são esses caras no outro lado do escudo do mestre.

Uma vez por rodada, cada Perseguido faz um teste de Habilidade ou Resistência oposto a um teste de Habilidade ou Resistência de um Perseguidor.

Se houver mais Perseguidos que Perseguidores — clássica fuga Scooby-Doo —, o teste do Perseguidor vale contra todos os Perseguidos. Se estes estão separados, o Perseguidor precisa escolher quem vai perseguir; os demais têm sucesso automático no teste.

O lado que vence primeiro 3 testes opostos, ganha. Se foram os Perseguidos, estes escapam. Sendo o Perseguidor, ele os alcança e ~~todo mundo morre~~ um conflito violento começa. Os Perseguidos devem lutar durante pelo menos 1 rodada para tentar outra fuga.

Medo do Escuro

Todos sabemos que as noites são escuras e cheias de terrores. A escuridão não é apenas o ambiente ocupado pelos predadores, é também a fonte do terror. Quando não se sabe o que está nas sombras, a mente preenche essa dúvida com hipóteses até mais apavorantes que a realidade. Isso mesmo, sua imaginação é o inimigo!

Nesta regra, qualquer personagem em ambiente de escuridão total — sem uma fonte de luz ou Sentidos para se orientar — sofre Perda em todos os testes, mesmo aqueles não relacionados a enxergar, por puro medo (personagens imunes a medo sofrem Perda apenas em testes envolvendo a visão).

Variante: Escuridão Maldita. Quando a escuridão não é natural (criada por magia, maldição ou outro efeito sinistro), mesmo personagens com Sentido são incapazes de se orientar. Apenas fontes de luz mágica/sagrada anulam essa Perda.

Medo Mata

O medo é uma das sensações mais poderosas que um ser humano pode experimentar, surgindo frente ao perigo, desconhecido ou forças que espreitam além da normalidade. Ele se manifesta como paralisia destrutiva, fuga cega e, muitas vezes, colapso fatal. Seja sensação ou força onipresente, o medo é uma arma silenciosa que corrói a mente e a vida daqueles que o enfrentam, definindo o desafio mais crucial e perigoso para a vida.

Em termos de jogo, sempre que um personagem se depara com uma situação assustadora imediata (como um susto ou perturbação psicológica), sofre dano.

O mestre decide quando um evento é assustador o bastante para causar dano. Aqui estão sugestões:

- **Susto inquietante.** Um gato que salta ou uma lata que cai. Efeito: o personagem faz um teste de Resistência (6); se falhar, perde 1PV e 1PM.
- **Susto perturbador.** Um cadáver que morreu violentamente. Efeito: faz um teste de Resistência (9); se falhar, perde 2PV e 2PM.
- **Susto apavorante.** Indícios sobrenaturais, como um brinquedo que se move sozinho empunhando uma faca. Efeito: teste de Resistência (9); se falhar, perde 3PV e 3PM.
- **Susto sinistro.** Algo evidentimente sobrenatural, como um cadáver andando. Efeito: teste de Resistência (12); se falhar, perde 4PV e 4PM.
- **Susto macabro.** Uma monstruosidade feita com partes de corpos. Efeito: teste de Resistência (12); se falhar, perde 5PV e 5PM.
- **Susto aterrorizante.** Desperta os terrores mais profundos e pessoais do personagem. Efeito: Resistência (15); se falhar, perde 6PV e 6PM.

Pactos Terríveis

Tentando alcançar suas ambições, algumas pessoas são capazes de feitos terríveis, incluindo pactos com forças ou criaturas abissais (ou celestiais mal-intencionadas).

Segundo a lenda, qualquer criatura mítica (demônio, fada, dragão, demônio-fada-dragão...) pode oferecer um pacto a um personagem, concedendo capacidades para alcançar suas ambições. Em troca, alguma coisinha de nada, como sua alma, suas memórias, ou parte de sua natureza.

Sacrifício do Pacto. O personagem sacrifica uma parte de si, material ou espiritual, em troca dos benefícios do pacto. Ele adquire uma desvantagem escolhida pelo mestre, a justificativa mecânica daquilo que foi perdido. Sacrificando um olho, por exemplo, recebe a desvantagem Inapto (Percepção).

Além da desvantagem, o pactuado também recebe uma marca muito visível na pele, em local que simboliza o elemento sacrificado. Obviamente, essa marca ~~vai~~ pode trazer consequências quando ~~o mestre quiser~~ for mais conveniente e dramático.

Benefícios do Pacto. Em troca do sacrifício, o pactuado recebe os seguintes benefícios:

- Recupera todos os PV e PM.
- Cura-se de qualquer doença, veneno, maldição ou semelhante. Pode, inclusive, remover uma desvantagem (de valor igual ou inferior àquela recebida no pacto).

Trauma da Derrota

Em conflitos de fantasia sombria, uma derrota não passa despercebida. Perda é sofrimento. Um personagem derrotado faz um teste de Resistência (15). Se falhar, não suporta o fardo do fracasso e adquire um trauma.

O mestre escolhe uma desvantagem condizente com a narrativa da derrota e acrescenta-a na ficha do personagem traumatizado. As condições para superar o trauma e livrar-se da desvantagem ficam a critério do mestre.

+Vantagens

Calma Inabalável 2pt

Nada é capaz de tirar sua paz interior. Você é imune aos efeitos do Dado do Estresse, incluindo efeitos positivos (não recebe bônus em testes, mas não sofre aumento de custo de PM).

Fonte de Coragem 1pt

Você emana uma aura de confiança, que inspira seus aliados contra o medo. Uma vez por cena, você pode gastar 3PM para reduzir o número do Dado do Medo em 1.

+Desvantagens

Obsessão Violenta –1pt ou –2pt

Você é consumido pela necessidade de derrotar inimigos — sendo que, sim, você decide quem é inimigo!

–1pt A obsessão é suave. Você precisa derrotar alguém uma vez por sessão de jogo. Você sofre Atributo –1 em todos os testes até isso acontecer.

–2 pt A obsessão é intensa. Você precisa derrotar alguém uma vez por cena. Você sofre Atributo –1 em todos os testes até isso acontecer.

Valem apenas combates violentos (está no nome da desvantagem!) de verdade, contra oponentes de verdade. Tentar derrotar o pardal na cerca, o amiguinho Imortal, ou o jogador aleatório no game de luta online, tudo isso é infração punida com peteleco na testa.

Possuído -1pt

Seja por brincar com o que não devia, ou apenas estar no lugar errado na hora errada, você foi possuído por algum espírito maligno, força alienígena ou poder inexplicável. Agora esse "algo" está sempre tentando pegar sua ficha de personagem.

Você perde 2PM sempre que rola 1 em qualquer teste. Se ficar sem PM, o ~~inimigo~~ mestre controla seu personagem pelo resto da cena. Ele pode ignorar suas desvantagens e usar suas vantagens e técnicas sem gastar PM. Quando a cena acaba, você recupera o personagem, que agora está derrotado.

Transtorno -1pt

Este é um novo transtorno mental para a lista de Transtornos do *Manual 3DeT Victory*, p. 73:

Insensibilidade. Você é um ser das trevas que viu horrores demais, atormentado pela culpa e pela rejeição, frio e distante. Não importa o que faça, você nunca consegue reduzir o Dado do Medo (você dá mais medo que muitos horrores por aí).

Maldição -1pt

Este é um tipo de Maldição específico (*Manual 3DeT Victory*, p. 70):

Não Merecedor. Você não se acha merecedor de cuidados, sendo incapaz de curar os próprios PV por qualquer meio, exceto descanso.

+Técnicas

Truques

Monstro Interior

Exigências: Possuído

Alcance: Pessoal

Custo: Veja adiante

Duração: Instantânea

Você carrega a essência demoníaca de alguma criatura sobrenatural, seja por herança sanguínea, incorporação etérea ou implantada através de rituais complexos.

- Energia maligna. Gaste 1PV quando ataca ou defende em combate violento. Se vencer a defesa do oponente com um acerto crítico, ou conseguir uma defesa perfeita, você recupera 1D PM.
- *Fôlego infernal.* Use um movimento para recuperar 1D PM, até um máximo igual à sua Resistência. Você só pode fazer isso durante combates violentos.
- *Mal posso esperar.* Quando o ~~mestre~~ possessor tenta controlar seu personagem, você pode impedir gastando 3PV e recuperando todos os seus PM.
- *Pacto (nem tão) justo.* Quando causa dano a um alvo Perto, em vez disso você pode recuperar 1 PM para cada 3 pontos de dano que causaria.

Portador da Marca

Ritual da Troca Equivalente

Exigências: *Habilidade 2, Mística, Magia*

Alcance: *Perto*

Custo: *Veja adiante*

Duração: *Instantânea*

Você é capaz de conjurar rituais de troca através de acordos macabros ou alquimia sobrenatural. Na prática, você oferece algo de valor e, em troca, é beneficiado por algo de valor equivalente.

Transmutação Alquímica

Você pode sacrificar ingredientes em troca de um item composto por esses ingredientes. Por exemplo, metal e madeira para criar uma espada. Para tal, deve ter os ingredientes (a critério do mestre), gastar 2PM e fazer um teste de Mística (9). Se passar, cria o item; se falhar, não cria nada e perde os PM e ingredientes. Você não pode criar consumíveis ou artefatos. Itens criados com este truque desaparecem no fim da cena.

Criação de Homúnculo

*Você pode sacrificar ingredientes que compõem uma criatura viva para criar um homúnculo que simula a criatura. Para tal, deve ter os ingredientes (a critério do mestre), gastar 4PM e fazer um teste de Mística (12). Se passar, cria o homúnculo; se falhar, não cria nada e perde os PM e ingredientes. O homúnculo funciona como um Ajudante de tipo à sua escolha (*Manual 3DeT Victory*, p. 45). O homúnculo se desmancha no fim da cena.*

Invocação de Entidade

Você pode sacrificar algo precioso e invocar uma entidade para ajudá-lo. Para tal, deve ter um item precioso para sacrificar (a critério do mestre), gastar 10PM e fazer um teste de Mística (15). Se passar, invoca a entidade; se falhar, não invoca nada, perde PM e o item; se obter falha crítica, invoca outra entidade, diferente da que estava buscando (e que certamente vai te sacanear). A entidade é um NPC determinado pelo mestre.

Técnicas Comuns

Bênção da Coragem

Exigências: Resistência 2

Alcance: Perto

Custo: 3PM

Duração: Duradoura

Você conhece métodos mágicos ou mundanos para lidar com ~~a força do cagaço~~ o pavor. O alvo da técnica recebe Ganho contra efeitos de medo.

Presença Assustadora

Exigências: Habilidade 2, Influência

Alcance: Pessoal

Custo: 3PM

Duração: Duradoura

Você sabe como se tornar intimidador. Pela duração da técnica, recebe Ganho em testes para amedrontar — e qualquer criatura amedrontada por você sofre Perda em testes contra você.

Possessão

Exigências: Habilidade 4 ou Fantasma ou Incorpóreo

Alcance: Perto

Custo: Veja a seguir

Duração: Duradoura

Você pode possuir o corpo de outro ser inteligente. O alvo deve estar adormecido, inconsciente ou derrotado.

Faça um teste de Poder resistido pela Resistência do alvo (bônus e penalidades em relação à magia e poderes mentais se aplicam); se tiver sucesso, você pode controlar aquele corpo, mantendo seus atributos, recursos, vantagens e desvantagens físicas. Pontos de Mana, perícias, conhecimentos e valores morais (como Códigos) não são afetados — ou seja, você ainda utiliza os seus, não da vítima.

A técnica consome PM em valor igual à Resistência da vítima. Se a vítima tem algum bônus ou penalidade em relação a magia, esse ajuste se aplica ao custo da possessão, em PM (por exemplo, uma vítima com R3 e Resoluto custa 5PM). Você pode possuir uma quantidade de vítimas simultâneas igual à sua H. Fantasmas podem tentar possuir vítimas despertas por +3PM.

Espadachim de Ferro

Rolamento Defensivo

Exigências: Habilidade 2, Luta

Alcance: Pessoal

Custo: 2PM

Duração: Instantânea

Quando sofre um ataque, você pode usar essa técnica como reação. Gaste 2PM e some sua Habilidade ao teste de defesa. Sua Habilidade é somada mais uma vez para cada crítico que rolar. — Se rolar não funcionou, você não rolou o bastante.

Vínculo de Sangue

Exigências: Resistência 2, Protegido

Alcance: Pessoal

Custo: 3PM

Duração: Duradoura

Quando seu protegido está em cena, você está disposto a sangrar até a morte por ele. Pela duração da técnica, enquanto pode ver seu protegido, você recebe todo o dano que ele sofreria, mantendo-o seguro. Além disso, você recebe Ganho em testes de defesa.

Técnicas Lendárias

Cicatriz Demoníaca

Exigências: Maldição 2

Alcance: Pessoal

Custo: 10PM

Duração: Duradoura

Seu corpo é marcado por uma cicatriz originada de fontes infernais macaaaabras. Quando usa a técnica, você extrai poder da cicatriz para aumentar em um sua escala até o fim da cena. Entretanto, sua Maldição faz efeito imediatamente.

Invocar Horda

Exigências: Habilidade 4, Influência ou Mística, Ajudante

Alcance: Pessoal

Custo: 5PM (Pequena), 10 (Grande) ou 20 (Enorme)

Duração: Duradoura

Você conjura um tipo especial de Ajudante chamado Horda, semelhante às hordas da página 106. Sempre que o Ajudante é utilizado, o seu ataque atinge simultaneamente todos os alvos Perto (Pequeno), Longe (Grande) ou Muito Longe (Enorme). Você faz apenas um teste de ataque e cada alvo atingido faz um teste de defesa separado.

Não Sabe Quando Desistir

Exigências: Resistência 4, Luta

Alcance: Pessoal

Custo: 10PM por rodada

Duração: Veja adiante

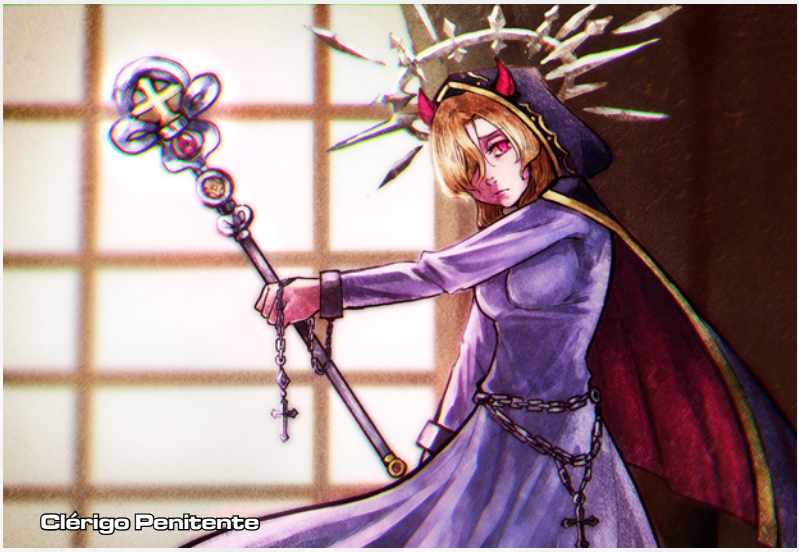
Quando derrotado, você pode usar essa técnica para continuar lutando, sem sofrer efeitos negativos da derrota. A técnica dura até acabarem os PM para mantê-la. Você ainda faz testes de morte quando sofre dano ou por qualquer outro motivo.

+Kits

Clérigo Penitente

Exigências: Medicina e Mística; Cura; Maldição (Não Merecedor, p. 86)

Para o Clérigo Penitente, a fé é a última esperança do mundo, mas também uma dor constante, pois ele serve aos deuses movido pela necessidade desesperada de pagar um débito por uma falha catastrófica do passado. Ele é um canal milagroso para o poder divino, mas um que está em eterna penitência: cada cura e intervenção sagrada vem com um custo pessoal,


Clérigo Penitente

pois ele se recusa ao conforto, preferindo transferir a dor para si mesmo, vestindo-se em trapos e ferindo-se. Seu propósito não é a salvação pessoal, mas a absolvição através do serviço, oferecendo seu próprio corpo e alma como sacrifício contínuo na esperança de que, por meio de seu sofrimento, o mundo possa ser momentaneamente redimido.

Cirurgião Macabro. Você trabalha melhor quando o estrago é mais grave. Quando faz um teste de Medicina em um alvo derrotado, recebe Ganho neste teste.

Milagre Através do Sofrimento. Você pode gastar 5PV para remover um efeito negativo duradouro (paralisia, veneno, doença, chateação...) de um alvo que possa tocar.

Sacrifício de Sangue. Quando usa a vantagem Cura (*Manual 3DeT Victory*, p. 50), você pode gastar PV, em vez de PM. Se fizer isso, a cura aumenta em +2D.

Espadachim de Ferro

Exigências: Luta; Ataque Especial (Titânico), Forte

Para o Clérigo Penitente, a fé é a última esperança do mundo, mas também uma dor constante, pois ele serve aos deuses movido pela necessidade desesperada de pagar um débito por uma falha catastrófica do passado. Ele é um canal milagroso para o poder divino, mas um que está em eterna penitência: cada cura e intervenção sagrada vem com um custo pessoal, pois ele se recusa ao conforto, preferindo transferir a dor para si mesmo, vestindo-se em trapos e ferindo-se. Seu propósito não é a salvação pessoal, mas a absolvição através do serviço, oferecendo seu próprio corpo e alma como sacrifício contínuo na esperança de que, através de seu sofrimento, o mundo possa ser momentaneamente redimido.

Contra-ataque Esmagador. Quando sofre um ataque, você pode escolher não fazer um teste de defesa, sofrendo o ataque direto em seus Pontos de Vida. Em vez de se defender, você faz um teste de ataque contra o atacante e atinge diretamente seus Pontos de Vida, ignorando o teste de defesa dele.

Duro na Queda. Você recebe a vantagem +Vida (*Manual 3DeT Victory*, p. 64).

Lâmina-monumento. Você recebe um artefato: a arma de um Espadachim de Ferro tem a qualidade Maciço (*Manual 3DeT Victory*, p. 140). Ela é tão pesada que só pode ser usada por alguém com o mesmo treinamento que o seu.

Exorcista

Exigências: Mística ou Saber; Utensílio

Os Exorcistas são a última linha de defesa da alma, guerreiros sagrados forjados na fé inabalável para enfrentar a corrupção definitiva. Eles se especializam em confrontar e banir criaturas malignas, devolvendo-as à força aos seus planos abissais de origem. Embora não haja ordens formais conhecidas que unam esses caçadores de sombras, a tradição é profundamente enraizada. Alguns Exorcistas têm laços discretos com organizações religiosas que ainda se arriscam a lutar contra as trevas; outros são elos solitários de uma longa corrente, herdeiros de um conhecimento brutalmente passado de mestre para discípulo através das gerações, mantendo seu juramento em segredo e na linha de frente do eterno conflito.

Exorcizar. Exorcistas são capazes de expulsar entidades que estejam controlando alguém. Gaste uma ação para fazer um teste de Habilidade

Exorcista

contra a Resistência do invasor. Se passar, pode gastar 2PM para executar o exorcismo. Após isso, desvantagens como Maldição e Possuído permanecerão inativas até o fim da cena.

Equipamento Sobrenatural. Você dispõe de um verdadeiro arsenal para lidar com criaturas sobrenaturais. Desde coroas de alho e livros sagrados até ervas místicas, celulares antigos ou amuletos diversos. Você consegue substituir utensílios perdidos após uma rodada (ou imediatamente, gastando 2PM).

Klaatu Barada Nikto. Você pode gastar 1PA para selar algum Abissal, Celestial, Fantasma ou outra criatura extraplanar a critério do mestre dentro de algum objeto qualquer. O alvo deve estar desacordado, seja dormindo ou inconsciente após a batalha, e tem direito a um teste de Resistência contra seu Poder para negar o efeito. Se falhar, o alvo permanece preso até que algum comando determinado por você seja proferido por alguém (em geral, alguma palavra ou encantamento secreto). Criaturas seladas desta forma são capazes de utilizar a técnica de Possessão contra quem segurar o objeto-prisão por mais que 1D rodadas, mesmo que o incauto esteja desperto.

Portador da Marca

Exigências: Luta; Ataque Especial (qualquer); Maldição

O Portador da Marca não foi escolhido por glória ou fé. Ele foi marcado por um contato violento e inegável com algo abissal, tornando-se o resultado visual e vivo de uma condenação. Esta marca, seja ela um símbolo ardente ou um olho que exala energia sombria, é uma maldição que, paradoxalmente, concede acesso a um poder arcano brutal e destrutivo, permitindo ao Portador manifestar poderes demoníacos. Por carregar essa conexão perigosa, ele é um pária isolado, temido por aqueles que deveria proteger, e sua jornada é uma corrida contra o tempo: ele deve usar essa força amaldiçoada para caçar o mal até o fim, antes que a própria Marca o consuma, roubando sua humanidade e tornando-o parte das trevas que jurou destruir.

Explosão de Poder Abissal. Você pode sofrer 1 Marca da Maldição (veja Marcas da Maldição a seguir) para usar um Ataque Especial sem gastar PM.

Garra Abissal. Uma parte do seu corpo, normalmente um braço, é tomada por energia abissal. Quando faz um teste de ataque, você pode sofrer 1 Marca da Maldição (veja Marcas da Maldição a seguir) para receber Ganho neste teste.

Marcas da Maldição. Quando usa Explosão de Poder Abissal ou Garra Abissal, você sofre 1 Marca da Maldição. Você não pode acumular mais do que 6 Marcas. No início de uma cena, role 1D. Se o resultado for igual ou menor do que o seu número de Marcas, sua desvantagem Maldição (*Manual 3DeT Victory*, p. 70) entra em efeito. Quando sua Maldição faz efeito, as Marcas se dissipam.

+Desafios

Assombração Aterrorizante

12 pt

Ela se manifesta porque não consegue esquecer.

A Assombração Aterrorizante é a própria memória do fracasso que ganhou forma. Sua figura serpenteia como fumaça gélida, e ela não tem um rosto, só o vazio onde deveria estar o perdão. Seus olhos, quando visíveis, são meros pontos de luz branca que encaram o observador como se estivessem revivendo o pior erro que ele cometeu.

A Assombração ataca com desespero e frio existencial. Onde ela paira, a temperatura despenca e os sons são abafados, pois sua presença anula a vida e a esperança. Surge em locais de grande tragédia não resolvida, ruínas de hospitais ou câmaras onde a dor de uma traição foi tão intensa que rasgou o véu entre os mundos.

Algumas assombrações guardam segredos terríveis, presos à sua agonia. Outras vagam buscando vítimas para alimentar seu vazio, forçando-as a reviver seus piores traumas até que a mente se quebre. Raramente pode ser destruída pela força; a única forma de silenciá-la é entender a origem de sua dor e, talvez, conceder o perdão que ela jamais conseguiu dar a si mesma.

P3, H2, R3; 15PV

Perícias Influência

Vantagens Fantasma; Telepata

Aura de Medo No momento em que começa o conflito entre o grupo e a Assombração, coloque um Dado do Medo (p. 80) sobre a mesa, ou aumente o valor dele em 1 se já estiver presente e for um valor menor que 5. Sempre que a Assombração tiver um acerto crítico em um ataque, aumente o valor do dado em 1. Sempre que algum personagem jogador tiver uma defesa perfeita contra um ataque da Assombração, reduza o valor do dado em 1.

Grito Fantasmagórico A Assombração faz um ataque psíquico de Influência contra todos os personagens Longe. Se pelo menos metade do grupo sofrer dano, o Dado do Medo aumenta em 1. Se todos sofrerem dano, ele aumenta em 2. A Assombração usa esse poder na primeira rodada de combate, então novamente quando está com 5 PV, e outra vez quando fica Perto da Derrota.

Passo Etéreo Uma vez por rodada, a Assombração pode usar um movimento para se deslocar até Muito Longe.

Sussurros Perturbadores A Assombração faz um ataque psíquico de Influência contra um personagem Perto. O teste de ataque tem bônus de Poder igual ao valor do Dado do Medo.

Tesouro

Arma Mágica Role 1D. Com um 6, cai uma arma com uma qualidade à escolha do mestre (*Manual 3DeT Victory*, p. 139).

Carcaça Funesta

11 pt

Carcaças Funestas não são simples zumbis ou um esqueletos reanimados. Seus corpos mortos-vivos são o resultado da negação violenta da morte por parte de um guerreiro que perdeu tudo, exceto o peso de sua armadura. Sua

forma é um terror de ferro e carne em decomposição, um amontoado brutal de corpos e ossos de outros caídos, vítimas que se fundiram à sua armadura e à sua vontade quebrada.

Cada movimento das Carcaças Funestas é lento, barulhento e implacável, pois o peso de suas vítimas os forçam a avançar com inércia destrutiva. O som de seu passo é o ranger metálico misturado ao estalo úmido de vértebras que não deveriam estar ali. Além disso, a ameaça que Carcaças Funestas apresentam é múltipla: cada golpe sofrido pode romper uma das uniões dessa massa pútrida, liberando um braço animado, uma cabeça mordedora ou uma costela afiada que continua a atacar o alvo por conta própria.

Uma Carcaça Funesta não tem mente, agindo apenas pela memória do combate. Ela surge onde o sangue e a loucura da guerra foram mais densos: trincheiras esquecidas, fossos comuns ou sob o solo de fortalezas que desabaram.

P3, H1, R4; 20PV

Perícias Luta

Vantagens Imune (Abiótico, Doenças, Resiliente, Sem Mente)

Desvantagens Sem Vida

Arma de Guerras Passadas A Carcaça Funesta empunha uma arma antiga, marcada por batalhas terríveis. A arma tem as qualidades Amaldiçoado (–10XP) e Encantado +1 (*Manual 3DeT Victory*, pp. 138-139). A maldição não afeta mais a Carcaça Funesta, mas ela ainda recebe +1 em Poder para testes de ataque.

Medo da Morte A Carcaça Funesta carrega o medo das batalhas sangrentas consigo. Quando ela entra em cena, o Dado do Medo aumenta em 1.

Partes da Carcaça Funesta Sempre que a Carcaça Funesta perde 5PV, uma parte de si se separa e luta sozinha. Cada parte tem P3, H1, R1, 5PV; Luta; Sem Vida. As partes entram por último na ordem de iniciativa.

Tesouro

Arma Maldita Encantada Role 1D. Com 5 ou 6, cai uma arma com as qualidades Amaldiçoado (–10XP) e Encantado +1 (*Manual 3DeT Victory*, pp. 138-139).

Condenado Acorrentado — 8 pt

O Condenado Acorrentado ainda batalha porque esqueceu como parar, sendo o que restou de um campeão que, no momento de sua queda, selou um pacto terrível para manter-se de pé mesmo após o fim. Seu corpo é uma ruína de ossos trincados e carne seca, mantido unido por correntes enegrecidas que tilintam a cada passo trôpego e sua aparência reflete a natureza da virtude que ele traiu ou do campo de batalha onde tombou.

Ele pode surgir vestindo uma couraça amassada com um carrasco de metal prendendo sua cabeça enquanto arrasta um machado cego e dentado; como um nobre, cujos restos de mantos de seda azul cobrem uma armadura ornamental e uma espada longa quebrada na metade; ou ainda como um devoto, que usa um tabardo manchado de cinzas e empunha um mangual feito com os crânios de seus antigos companheiros.

Independentemente da forma, sua arma são correntes e grilhões pesados para um morto e é arrastada pelo chão, deixando um rastro de brasas e fagulhas que ardem com o ódio de um contrato que nunca termina. Apesar da

presença intimidadora, seus movimentos são lentos e previsíveis, marcados pelo cansaço eterno de uma alma que implora pelo descanso que as correntes do pacto proíbem, forçando-o a reagir apenas à memória muscular do combate e ao tilintar do metal que o escraviza à existência.

P2 H1 R2; 10PV

Perícias Luta

Vantagens Osteon (Luta)

Giro Acorrentado Pode gastar uma ação para atacar com as correntes até Longe. Inimigos devem passar em um teste de Habilidade (9). Quem passar sofre 1D de dano. Quem falhar sofre 2D de dano e fica acorrentado, não podendo se mover. Para se libertar das correntes precisa gastar uma ação e passar em um teste de Habilidade (9).

Incendiar Acorrentado Pode gastar uma ação completa para incendiar um alvo preso pelas correntes. O alvo sofre 2D de dano.

Proteção das Correntes Quando é alvo de um ataque, o Acorrentado pode se proteger com as correntes equivalente a uma Defesa Especial (Robusta, Tenaz).

Tesouro

Acessório Obra-Prima Role 1D. Com 5 ou 6, cai um acessório com a qualidade Obra-Prima (*Manual 3DeT Victory,* p. 140).

Dama de Ferro

20 pt

Ela caça pelo prazer do enclausuramento. Uma Dama de Ferro manifesta-se inicialmente como uma estátua de beleza melancólica e proporções perfeitas, feita de um metal frio que parece chorar óleo negro. Sua presença emite uma aura de santidade e conforto que atrai os cansados e feridos para perto, prometendo um refúgio que, na verdade, é um sarcófago de agonia.

Quando a vítima está ao alcance de um toque, a estátua se parte verticalmente em um rangido metálico, revelando um interior oco forrado de espinhos enferrujados e lâminas serrilhadas que pulsam como dentes. O abraço da Dama é o fim de toda esperança: uma vez lá dentro, a vítima torna-se parte da estátua, alimentando o mecanismo com seu sangue enquanto suas preces são abafadas pelo aço.

P6 H4 R6; 30PV

Perícias Luta

Vantagens Construto

Aura de Falsa Aparência Enquanto estiver fechada, a Dama de Ferro parece um objeto sagrado ou uma obra de arte inofensiva. Personagens até Longe devem passar em um teste de Percepção (12). Quem falhar fica fascinado e deve usar seu movimento para chegar Perto da estátua.

Abraço da Morte Pode gastar uma ação para fazer um ataque equivalente a um Ataque Especial (Penetrante, Perigoso, Poderoso) em um alvo Perto. Se sofrer dano, o alvo fica preso nas armas da Dama de Ferro, não podendo se mover. Para se libertar, precisa gastar 1 ação e passar em um teste de Luta (12).

Sangue das Engrenagens Quando causa dano com o abraço da morte, a Dama de Ferro se alimenta do sangue dos ferimentos. Recupera 2D PV.

Tesouro

Arma Mágica Role 1D. Com um 6, cai uma arma com uma qualidade à escolha do mestre (*Manual 3DeT Victory,* p. 139).

Demônio da Burocracia

13 pt

A eterna batalha entre o bem e o mal pela posse das almas mortais continua acontecendo. Porém, depois de milênios de guerra, as coisas se tornaram um tanto monótonas, com uma série de processos regulamentados, documentados e organizados em rotinas pré-definidas. Essa burocracia toda exige uma imensa mão de obra, que trabalha o tempo inteiro, ainda que sem vontade alguma.

Para piorar, não há ninguém na chefia há séculos. Todos sabem exatamente o que devem fazer, mesmo sem conhecer os motivos. Demônios da Burocracia precisam carimbar e arquivar a papelada. Por isso, este tipo de criatura se utiliza de contratos, pactos ou outras formas de acordos com regras rígidas para agir. Por mais diversa que seja sua aparência, todos carregam essa característica em comum.

P3, H3, R3; 15PV

Perícias Influência

Vantagens Abissal; Imortal, Punição 2 (Fraqueza)

Desvantagens Código da Honestidade, Infame

Regra de Ouro. Sempre que o Demônio da Burocracia perder 3PV, ele utiliza Punição 1 contra o personagem que mais lhe causou dano naquela rodada. Caso este esteja Possuído ou tenha alguma ligação com a criatura através de seu poder único, a Punição será de 2 pontos.

Assine aqui. O Demônio da Burocracia é capaz de conceder qualquer vantagem que você deseje, desde que firme um pacto por escrito com ele. Este contrato infernal se mantém enquanto determinada condição for cumprida (nunca entrar em certos lugares ou se aproximar de alguma criatura ou pessoa, por exemplo). Porém, sua perda é definitiva. Caso descumpra o acordo (e o demônio fará de tudo para que isso aconteça), aquela vantagem é perdida para sempre. Você não poderá nem mesmo comprá-la posteriormente gastando XP.

Tesouro

Acessório Obra-Prima Role 1D. Com 5 ou 6, cai um acessório com a qualidade Obra-Prima (*Manual 3DeT Victory*, p. 140).

Gula do Inferno

21 pt Ki

A Gula do Inferno é a prova viva e aberrante de que o desejo pode corromper até mesmo a forma mais imponente da criação. Outrora um descendente dos dragões, sua fome se tornou uma obsessão tão cega e incessante que demônios o consumiram, transformando seu corpo em uma abominação colossal.

Seu corpo, desproporcional e grotesco, mal sustenta o peso do apetite. Ele cambaleia e se arrasta para garantir a próxima refeição que nunca será suficiente. Sua ameaça reside na imundície tóxica que o acompanha: vomita ácido e corrosão, resíduos do seu metabolismo demoníaco, capazes de derreter ferro e carne, destruindo armas e armaduras dos aventureiros mais protegidos.

P5, H1, R5; 125PV

Perícias Luta, Percepção

Vantagens +Vida 10

Desvantagens Dependência (comer criaturas vivas)

Debater Desesperado Enquanto tiver metade ou menos de seus PV, seus ataques atingem todos os inimigos Perto. Além disso, uma vez por cena, quando Gula do Inferno usa esse poder, o Dado do Medo aumenta em 1.

Mastigar Tudo Pode gastar uma ação completa para fazer um ataque equivalente a um Ataque Especial (Poderoso, Titânico). Além disso, uma vez por cena, quando Gula do Inferno usa esse poder, o Dado do Medo aumenta em 1.

Vômito Ácido Pode gastar uma ação completa para vomitar ácido até Longe. Inimigos devem passar em Resistência (15). Quem passar sofre 1D de dano. Quem falhar sofre 2D de dano e fica com seus itens avariados. Fazer um teste com um item avariado causa Perda. Além disso, uma vez por cena, quando Gula do Inferno usa este poder, o Dado do Medo aumenta em 1.

Tesouro

Artefatos Engolidos Role 1D+1. O resultado equivale ao número de artefatos encontrados nos restos da Gula do Inferno. Para determinar o poder dos artefatos, distribua 100XP entre eles e crie-os usando as regras do *Manual 3DeT Victory*, pp. 138-140.

Olho do Julgamento

14 pt

A origem de um Olho do Julgamento remonta ao colapso do primeiro tribunal divino, uma era em que a justiça não era interpretada, mas emanada como uma lei física absoluta. Dizem as lendas que ele nasceu do último olhar de um juiz celestial que, ao ser traído e executado por aqueles que deveria sentenciar, recusou-se a fechar os olhos para a corrupção do mundo. No momento de sua morte, sua indignação foi tão vasta que sua consciência se desprendeu da carne, consumindo todo o seu corpo até que restassem apenas os órgãos da visão, agora purificados pelo ódio sagrado e transformado em uma entidade autônoma.

O Olho enxerga a carne e o peso dos pecados que ela carrega. Um Olho do Julgamento é uma entidade sentinela, uma esfera flutuante de nervos expostos e íris concêntricas que flutua silenciosamente em locais onde a justiça foi corrompida ou onde segredos imperdoáveis foram enterrados.

Ele não tem um corpo físico além do próprio globo ocular colossal, que é circundado por anéis metálicos flutuantes gravados com leis de uma divindade

cega. Sua presença é anunciada por uma luz dourada pálida e fria, que não ilumina o ambiente, mas faz com que cada cicatriz e cada marca de arrependimento no corpo dos vivos brilhe com uma intensidade dolorosa.

O Olho flutua em uma vigília estática até que o primeiro ato de violência ou mentira seja cometido em sua presença, momento em que sua pupila se expande para revelar um abismo de luz punitiva que derrete a vontade daqueles que o encaram.

P3, H3, R3; 25PV

Perícias Mística

Vantagens Celestial; Magia, +Vida

Feixe de Luz Cegante Pode gastar uma ação completa para encarar um alvo até Longe. O alvo deve fazer um teste de Resistência (12). Se passar, sofre 1D de dano. Se falhar, sofre 2D de dano e fica cego, sofrendo Perda em testes que usam a visão.

Olhar do Julgamento Pode gastar uma ação completa para encarar um alvo até Longe. O alvo deve fazer um teste de Habilidade (12). Se passar, sofre pouca culpa que causa apenas 1D de dano. Se falhar, sofre muita culpa que causa 2D de dano e fica culpado por algum erro que tenha cometido, sofrendo Perda em testes relacionados a esse erro (se o alvo, por exemplo, cometeu o erro de ofender um amigo, se sente muito culpado pela ofensa e qualquer teste relacionado a esse amigo sofre Perda).

Piscar Quando sofre dano, pode piscar o olho e se teletransportar para qualquer local até Longe.

Revelar a Verdade Pode gastar uma ação completa para revelar os pecados e as culpas de todos os alvos até Longe, fazendo o Dado do Medo aumentar em 1.

Tesouro

Arma Mágica Role 1D. Com um 6, cai uma arma com a qualidade à escolha do mestre (*Manual 3DeT Victory,* p. 139).

Sacerdote Sem Rosto

13 pt

Ele não é mais um homem, mas o vácuo deixado por uma adoração absoluta. Ao servir a uma divindade cujo nome foi apagado da história, sua identidade foi devorada, restando apenas uma máscara de carne lisa e uma procissão de almas acorrentadas à sua vontade.

Um Sacerdote Sem Rosto caminha em um ritmo fúnebre, cercado por dezenas de fiéis zumbificados que entoam hinos sem palavras. Eles são extensões de seus dedos e olhos. Quando um Sacerdote gesticula, a procissão se move com uma sincronia assustadora, lutando como um único organismo de centenas de braços. Onde ele passa, o silêncio da divindade esquecida abafa as preces dos vivos.

P3, H4, R3; 15PV

Perícias Medicina, Mística

Vantagens Magia

Desvantagens Maldição (se não tiver seguidores, sofre Perda em testes)

Procissão Coletiva O Sacerdote é seguido por dezenas de fiéis que contam como uma única criatura (P1, H1, R4, 100PV; +Vida 8). Qualquer dano direcionado ao Sacerdote é desviado para a procissão coletiva. Esse grupo de fiéis é composto por inocentes, ingênuos, pessoas perdidas e sem esperança. Causar dano à procissão é ferir essas pessoas, fazendo o Dado do Medo aumentar em 1.

Hino do Esquecimento A canção entoada pelo Sacerdote e sua procissão perturba a mente dos alvos, desfazendo quem são. Pode gastar uma ação completa para fazer um ataque equivalente a um Ataque Especial (Área, Distante, Espiritual).

Converter Pessoa Pode gastar uma ação completa para converter um NPC nas redondezas para sua procissão. Se fizer isso, cura a procissão em 2D.

TESOURO

Acessório dos Fiéis Role 1D. Com 5 ou 6, cai um acessório com a qualidade Obra-Prima (*Manual 3DeT Victory,* p. 140).

+Ganchos de Aventura

Eterno Velório de Uriela. Uma jovem morta reaparece em sua cama toda manhã, não importa quantas vezes seja enterrada. O grupo deve descobrir se ela é uma âncora para algo maligno ou se o vilarejo esconde um pecado que impede seu descanso eterno.

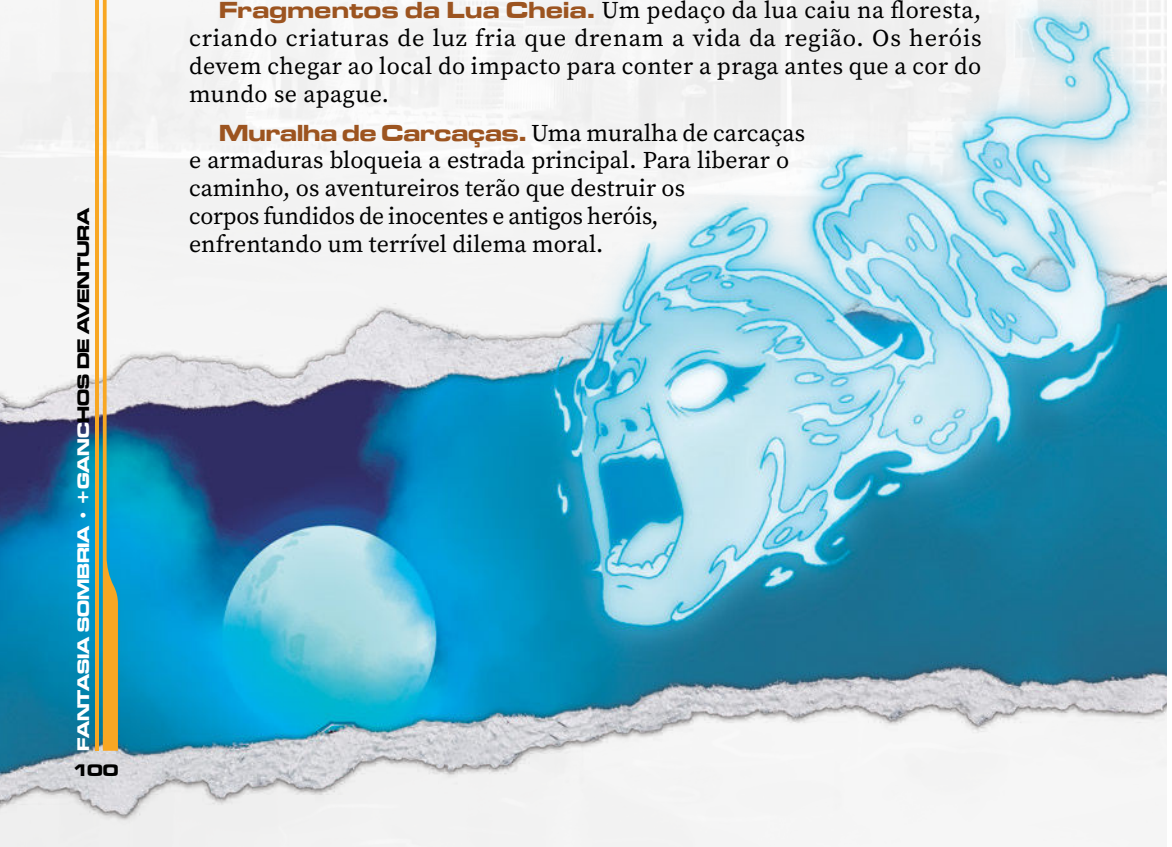
Ímã de Desgraça. Uma criança sobrevivente atrai monstros magneticamente para onde vai. Os heróis precisam protegê-la de aldeões que querem sacrificá-la e decidir se a usam como isca para destruir a fonte desse mal.

Ceia dos Vencedores Perdidos. Guerreiros são convidados para um banquete onde os pratos são feitos de heróis mortos. Quem come revive traumas em sonhos infernais; o grupo deve derrotar o anfitrião para não virar o próximo ingrediente.

Fim da Lenda. Um caçador lendário está se fundindo ao monstro que caçava. Ele implora pela morte antes que a metamorfose termine e ele se torne uma aberração com inteligência humana e fúria bestial.

Fragmentos da Lua Cheia. Um pedaço da lua caiu na floresta, criando criaturas de luz fria que drenam a vida da região. Os heróis devem chegar ao local do impacto para conter a praga antes que a cor do mundo se apague.

Muralha de Carcaças. Uma muralha de carcaças e armaduras bloqueia a estrada principal. Para liberar o caminho, os aventureiros terão que destruir os corpos fundidos de inocentes e antigos heróis, enfrentando um terrível dilema moral.



Pântano da Digestão Eterna. Um culto mantém o dragão "Gula do Inferno" adormecido através de sacrifícios humanos. Interromper os crimes do culto significa libertar a abominação para devastar o reino inteiro.

Orquestra dos Membros Perdidos. Um maestro cego rege uma ópera cujos instrumentos são feitos de ossos e nervos de músicos que "doaram" partes do corpo em troca de fama. O grupo deve detê-lo antes que o ato final exija o sacrifício da audiência para abrir um portal.

Vilarejo do Sono de Vidro. Os habitantes de uma vila estão se transformando lentamente em estátuas de vidro translúcido enquanto dormem. Os heróis precisam invadir o sonho coletivo da cidade para destruir o tecelão de pesadelos que está "colhendo" a transparência de suas almas.

Sangue que Escreve a História. Um escriba real mantém o reino em paz reescrevendo o passado em um livro mágico, mas a tinta exige o sangue de linhagens específicas. O grupo é contratado para proteger a última criança dessa linhagem ou permitir que o escriba mantenha a ordem do mundo.

Praga do Toque de Ouro. Uma maldição transforma a carne dos infectados em ouro maciço e amaldiçoado; os doentes imploram para serem "minerados" e mortos antes que a dor da paralisia metálica seja eterna. Ganância e piedade colidem quando o grupo encontra uma mina feita de pessoas vivas.

Relógio de Carne de Arkan. Um imenso relógio de engrenagens biológicas regula o tempo de uma cidade fortificada; para cada hora que passa, um cidadão deve ser jogado nas engrenagens. Os heróis precisam decidir se destroem a máquina e deixam o tempo parar (e a morte chegar para todos) ou mantêm o sacrifício.

Noiva de Palha. Um espantalho gigante exige uma "noiva" a cada colheita para não queimar as plantações. A escolhida deste ano é uma guerreira que planeja matá-lo por dentro, mas ela precisa de escolta até o altar de espinhos no centro do campo de trigo ensanguentado.

Poço das Vozes Roubadas. Um poço na praça central concede desejos, mas em troca rouba a voz de quem pede. A cidade agora é silenciosa e sombras sem rosto começaram a emergir do poço, usando as vozes roubadas para atrair mais vítimas para o fundo.

Farol de Olhos Mortos. Um farol em uma costa nebulosa não usa fogo, mas o brilho de centenas de olhos arrancados de marinheiros. O grupo precisa subir a torre para apagar a luz que está atraindo navios fantasmas para a costa, mas o faroleiro é uma entidade que não possui olhos próprios.

Herança de Ferro. Uma família nobre mantém seu patriarca vivo fundindo sua alma a uma armadura de batalha que consome a sanidade de quem se aproxima. O grupo deve decidir se liberta a alma do velho cavaleiro ou ajuda a família a manter sua "arma de guerra" funcional para proteger a fronteira.

Jardim das Crianças de Barro. Uma velha em uma floresta cria bonecos de barro que ganham vida e agem como seus filhos. O grupo descobre que cada boneco contém o coração batendo de uma criança desaparecida da região, e destruí-los pode matar os hospedeiros originais.

Fantasia Mítica

Heróis e vilões são os próprios deuses. O campo de batalha são os fundamentos que sustentam a realidade. E é melhor nem perguntar o tamanho dos monstros...

Se o épico é a forma narrativa mais antiga de que temos registros escritos, é bem possível que os mitos sejam ainda anteriores. Eram transmitidos oralmente, em histórias contadas ao redor da fogueira, ou canções apresentadas em templos e festividades. Contavam a história de heróis folclóricos — mas também de deuses e monstros, explicando os próprios fundamentos que regem a ordem do universo. Apenas depois foram registrados em livros, obras como o *Enuma Elish* na Mesopotâmia, a *Teogonia* na Grécia, os Eddas no norte europeu, e o *Kojiki* no Japão.

Um mito é mais que uma história: é uma justificativa para o mundo ser como é. Eles explicam a natureza, a sociedade e as próprias leis humanas, conectando-as com a verdade maior sobre o universo que nos circunda. As estações do ano são causadas pela disputa entre monstros titânicos. As cidades humanas espelham aquelas habitadas pelos deuses, que também ditaram aos reis as leis a serem seguidas pelos homens. E daí por diante.

Quando transformados em fantasia e ficção, os mitos mantêm essa característica de serem muito maiores que a vida. Seus monstros não são "apenas" gigantes: são titânicos, acidentes geográficos que se movimentam e causam catástrofes apenas por andar. Seus heróis e vilões não são meramente poderosos: são os próprios deuses, deusas e semideuses que criaram o universo. E seus riscos não se limitam a um reino ou mundo: toda a realidade existente está em perigo quando eles decidem entrar em conflito.

Muitos animes se apropriam de histórias míticas e as subvertem para transformá-las em algo diferente. Em *Cavaleiros do Zodíaco* e seus imitadores, como *Shurato*, os mitos são fonte de poder dos guerreiros portando armaduras garbosas, usadas para enfrentar os próprios deuses. O embate entre deuses e heróis mortais também é o tema de *Record of Ragnarok*. E em Fate/Stay Night e seus gazilhões de sequências, heróis míticos são invocados para duelar em um torneio secreto.

Mas os videogames são onde a fantasia mítica talvez tenha encontrado seu ambiente mais fértil. Monstros gigantes e batalhas em escala titânica simplesmente foram feitos para os games! God of War e Hades mostram como o embate entre deuses e semideuses da mitologia clássica pode nos encher de adrenalina. O sucesso chinês Black Myth: Wukong traz a mesma ideia para os mitos do oriente. Há ainda clássicos mais antigos, como *Okami* e *Asura's Wrath*, que chutam a escala das batalhas a níveis cósmicos.

Podemos dizer que a grande diferença entre a fantasia épica e a fantasia mítica é que, enquanto a primeira ocorre em um crescendo, o confronto com seres divinos como clímax derradeiro da história; na segunda, os deuses já mostram todo o seu poder e glória desde o início — e seguem crescendo e explodindo limites até o espaço sideral!

3DeT Victory existe para jogos assim, onde todos os limites são chutados pela janela — você salta de batalhas contra hordas infinitas de inimigos para enfrentar um gigante do tamanho de um planeta na rodada seguinte. As escalas de poder servem justamente para esse propósito: em uma campanha de fantasia mítica, personagens dos jogadores nunca são de escala inferior a Sugoi, estabelecendo diferença clara entre eles e as pessoas comuns; e uma campanha inteira em escala Kiodai ou até Kami não deve estar fora de questão.

Outras regras e sugestões para campanhas assim, você encontra neste capítulo.

+Regras

Conflitos Titânicos

Se deuses, mitos e lendas são os heróis do jogo, imagine o tamanho dos monstros! Serpentes que circundam o mundo, gigantes que alcançam as nuvens, animais que são confundidos com ilhas e montanhas — aventuras míticas não estariam completas sem oponentes titânicos para serem combatidos.

Em *3DeT Victory*, a principal forma de lidar com o tamanho de uma criatura descomunal são as escalas de poder. Estas podem ter várias origens e justificativas, e tamanho é a mais comum. Assumindo que Ningen corresponde ao tamanho humano, as escalas maiores correspondem a:

- **Sugoi.** Criaturas consideravelmente maiores que um humano, mas ainda dentro dos padrões da natureza. Elefantes, mamutes, baleias, a maior parte dos dinossauros.
- **Kiodai.** Seres no limite do possível na natureza, ou acima. As maiores baleias e dinossauros, kaiju, dragões anciões, reis gigantes da fantasia.
- **Kami.** Criaturas ainda maiores, a ponto de afetar a geografia ao redor. Titãs da mitologia, monstros confundidos com acidentes geográficos, monstros tão grandes que precisam ser enfrentados pelos próprios deuses.

Ajustar a escala de poder costuma ser o suficiente para garantir um conflito épico contra oponentes titânicos. No entanto, existem algumas regras especiais que você pode usar, se quiser torná-los mais impressionantes na sua mesa.

Escalar

Quando o inimigo é tão grande quanto uma montanha, você pode escalá-lo como uma! Sempre que enfrenta inimigos tão grandes que seu tamanho se transforma em uma escala de poder, você pode usar ações para subir nele e tentar atingir seus pontos fracos.

Subir em um inimigo, a partir do chão, requer uma ação completa e um teste de Esporte. Algumas vezes você precisará fazê-lo baixar a guarda antes de conseguir dar o primeiro passo; isso pode ser feito enganando-o, com uso

de armadilhas, ou talvez com ajuda de uma montaria para se aproximar. O mestre decide a perícia mais adequada.

Com sucesso no teste, você atinge a altura equivalente à primeira escala (Sugoi). Se o inimigo tem mais escalas, nas rodadas seguintes você pode utilizar uma ação e um novo teste de Esporte para avançar até a próxima. Cada escala tem uma meta própria para ser alcançada:

- **Sugoi.** 9
- **Kiodai.** 12
- **Kami e além.** 15

O mestre pode ajustar a meta para inimigos específicos. Um anfíbio gigante com pele lisa, sem nada onde agarrar, tem meta aumentada; um colosso de pedra, com plataformas de descanso convenientemente instaladas pelo corpo, a tem diminuída.

Uma falha no teste significa que você não conseguiu avançar. Com uma falha crítica, você cai e sofre dano conforme a altura atingida (*Manual 3DeT Victory*, p. 180):

- **Sugoi.** Queda Perto.
- **Kiodai.** Queda Longe.
- **Kami.** Queda Muito Longe.
- **Acima de Kami.** Queda Fora de Alcance.

Enquanto escala uma criatura, você deve usar um movimento por rodada apenas para se manter agarrado e não cair. Sua ação pode ser usada para se movimentar até a próxima etapa, ou atacar a criatura: a escala para este ataque é considerada igual à etapa que você atingiu. Assim, mesmo um pequeno herói Ningen pode compensar sua diferença de poder contra uma criatura titânica Kiodai ou Kami!

Ao atingir a última escala, você pode fazer mais um teste de escalada, com a mesma meta, para alcançar a cabeça ou outro ponto fraco. Ataques neste local, além de igualar a escala do alvo, impõem Perda no teste de defesa.

A criatura, claro, não fica imóvel esperando você cutucar suas partes vulneráveis! Se tiver membros, ela pode atacá-lo; estes ataques são feitos com Perda, exceto se a criatura tiver Alcance 1 (até a etapa Sugoi) ou 2 (até Kiodai).

A criatura também pode usar uma ação para se debater e derrubar quem tenta escalá-la. Todos fazem um teste de Esporte com a meta da etapa que atingiram. Quem falha, cai para a etapa anterior; com falha crítica, cai no chão, sofrendo dano.

Múltiplas Partes

Um inimigo muito grande pode ser dividido em diversas partes. Um kraken mantém a cabeça submersa, enquanto seus tentáculos esmagam navios na superfície. Uma hidra de muitas cabeças pode exigir que várias delas sejam cortadas para que o corpo possa ser atingido. Uma árvore demoníaca pode ser dividida em tronco, copa coberta de folhas cortantes, e galhos e cipós que prendem inimigos.

Em regras, cada parte de uma criatura é tratada como um inimigo separado, com a própria ficha. Você pode rolar iniciativas separadas, ou assumir que todas agem ao mesmo tempo. Uma das partes é a principal: derrotá-la é derrotar a criatura, enquanto as demais apenas ajudam-na e atrapalham os personagens.

Os jogadores podem focar na parte principal, para encerrar o combate mais rápido — ou derrotar cada parte menor primeiro, para reduzir a dificuldade da luta. Algumas vezes, a parte principal fica escondida, revelada apenas quando as partes secundárias são derrotadas; em outras, a criatura regenera partes destruídas sob certas condições.

A sessão **+Desafios** neste capítulo contém algumas criaturas com múltiplas partes.

Hordas

Quando o semideus invade o templo do deus da guerra, é recebido por milhares de devotos prontos para deter seu avanço. Quando o deus-macaco sobe na nuvem voadora e parte em direção ao titã da tempestade, bate de frente com milhares de seus servos voadores. Quando o artista marcial invade o galpão usado como esconderijo pelo clã de criminosos, milhares de ninjas surgem do chão, janelas e teto para confrontá-lo.

Com tantos inimigos ao mesmo tempo, lidar com as fichas de cada um individualmente é impossível. Em vez disso, usamos **hordas**: grandes quantidades de inimigos reunidos em uma única ficha, fracos e desorganizados demais para representar algum desafio sozinhos — mas, em conjunto, causam grandes estragos contra um grupo despreparado.

Uma horda não é muito diferente de um inimigo comum. Tem uma ficha com os mesmos atributos, e pode ter vantagens como +Vida e outras, que representam as características de seus membros individuais. Mas, em vez de um único indivíduo, é uma quantidade quase infinita deles!

Uma horda não tem um número exato de membros, deixando essa definição a cargo dos personagens que a enfrentam. O próprio jogador diz se derrubou um, dois, dez ou cem inimigos em cada ataque. Enquanto a horda ainda tem PV, novos soldados continuam saindo do templo, ninjas descem dos telhados, tentáculos sombrios são conjurados de portais no chão.

Apesar do tamanho, hordas não costumam pertencer a escalas acima dos personagens jogadores. Cada inimigo individual é muito fraco, e são todos muito desorganizados para que isso faça alguma diferença. Sua força está quase unicamente nos números.

Tamanho. Uma horda pode ser Pequena, Grande ou Enorme. O tamanho define o alcance de seus ataques.

Ataques. Ataques da horda atingem simultaneamente todos os inimigos a determinada distância de seu centro, de acordo com o tamanho: Perto para hordas Pequenas, Longe para Grandes, Muito Longe para Enormes. O mestre rola apenas um teste de ataque, e os jogadores fazem testes de defesa separados.

Movimentos. Uma horda não faz movimentos — nem precisa, pois está em todo lugar! Contudo, quando seus alvos se afastam, a horda pode mover seu centro para alcançá-lo.

Recursos. Hordas têm Rx10 PV, em vez de Rx5. Não têm PA nem PM.

Habilidades. Como não têm PM, hordas não podem utilizar a maioria das vantagens ou técnicas. Algumas podem ter habilidades passivas, ou uma única habilidade especial sem custo em PM — mas a maioria é formada por capangas fracos demais para isso.

Fraquezas. Ataques que atingem muitos inimigos por vez (como um Ataque Especial Área) causam Perda no teste de defesa da horda. Ataques que permitem atingir mais de um inimigo separadamente (como um Ataque Especial Múltiplo) podem atacar a horda mais vezes, seguindo seus custos e limitações.

Metas Míticas

As metas descritas no *Manual 3DeT Victory* vão de Fácil (6) até Muito Difícil (15). Em uma história de fantasia mítica, no entanto, isso é pouco para descrever feitos realizados por deuses e heróis!

Acima de Muito Difícil, as metas aumentam 5 pontos por patamar. Para que sejam atingidas, em uma campanha de fantasia mítica, efeitos de escala são aplicados em todos os testes simples, sem oposição. Todos os testes básicos do jogo (aqueles até 15) são considerados Ningen; assim, um personagem Kami tem três Ganhos e três críticos automáticos quando os realiza.

As metas acima de Muito Difícil são:

- **Extrema (20).** Surfar em um tsunami. Pescar um kaiju. Sobreviver em um planeta com atmosfera tóxica.
- **Improvável (25).** Fazer um kaiju sentar gritando *"senta!"* Cavalgar um corcel selvagem em um campo de batalha. Convencer a namorada (ou namorado) que *O Esquadrão Sentai Contra O Lagarto-Titã* é um filme romântico.
- **Épica (30).** Decifrar o enigma da esfinge comedora de pessoas. Domar o touro divino enfurecido. Convencer o guarda no portão da cidade sitiada que não tem nada suspeito naquele cavalo gigante de madeira, não mesmo, de jeito nenhum.
- **Lendária (35).** Cantar uma canção de ninar para o cão que guarda a entrada do mundo dos mortos. Enganar as três bruxas que veem o passado, presente e futuro. Acariciar o gato gigante do deus das tempestades sem que ele o arranhe de volta.
- **Mítica (40).** Pescar a serpente titânica que circunda o mundo. Dividir uma montanha para criar um canal entre continentes. Torrar e moer as sementes da Árvore da Vida para passar café.
- **Cósmica (45).** Atravessar o espaço até o lado oposto da galáxia. Escapar do horizonte de eventos de um buraco negro. Arremessar shurikens-galáxias usando seu mecha de tamanho impossível.
- **Divina (50+).** Criar vida a partir do barro. Causar um terremoto em um continente inteiro para atingir um único mortal que o ofendeu. Libertar o kraken (ei, o portão é pesado!).

Novo Arquétipo:
Semideus

2 pt

Você é fruto da relação entre um ser divino e um mortal. De um deles, recebeu habilidades físicas ou mentais muito acima de um humano comum. Do outro… bem, aquela dor na lombar que surgiu sozinha quando você fez trinta anos também conta como herança, certo?

Em um primeiro momento, ser filho de um deus (ou deusa) pode parecer ótimo negócio. Você é forte, carismático, inteligente. É também um jeito ótimo de entrar em clubes e festas. Mas isso vem com um preço.

Ter sangue divino é ter um destino a cumprir — e você nunca consegue escapar dele. Pode se isolar da civilização, viver entre animais selvagens, fugir para uma caverna ou topo de montanha… Não importa. Sua família sempre o encontrará. E uma tia divina tem coisas muito piores para perguntar que "e as namoradinhas?"

Herança divina. Você recebe uma vantagem entre Ágil, Carismático, Forte, Gênio, Resoluto ou Vigoroso.

Esforço divino. Quando utiliza a vantagem da sua herança divina, você pode gastar 5PM para aumentar essa ação em uma escala. Uma vez por sessão, em um surto súbito de energia divina, você pode aumentar a ação em duas escalas (por exemplo, de Sugoi para Kami).

Destino inescapável. Sua família divina nunca o deixa em paz! No início de cada cena, role 1D: com resultado ⚀, ⚁ **ou** ⚂, a cena começa com um karma contra você, que o mestre deve usar até o fim da cena. Quando usado, você pode ouvir ao fundo a risada sarcástica do deus que rogou a praga!

+Técnicas

Truques

Metamorfose

Exigências: Magia

Alcance: Pessoal

Custo: 2PM

Duração: Instantânea

Você é um *trickster*, um trapaceiro. Tem controle absoluto sobre o próprio corpo, pode assumir a forma de animais, monstros e até pessoas! Isso não afeta a maior parte de suas habilidades, mas tem pequenos benefícios.

Você pode gastar 2PM para:

- Ganho em um teste para se esconder ou enganar alguém.
- Fazer um teste de Percepção como se tivesse um Sentido à sua escolha.
- Fazer um teste como se tivesse Ágil, Forte ou Vigoroso.
- Ganhar um movimento especial como escalar paredes, nadar como um peixe, ou voar.

Narrativamente, você pode manter a forma alternativa por quanto tempo quiser, mas deve pagar o custo novamente sempre que faz um teste ou usa o movimento especial. Se não puder ou quiser pagar, retorna à forma original.

Técnicas Comuns

Metamorfose Maior

Exigências: Habilidade 4, Metamorfose

Alcance: Pessoal

Custo: 3PM por ponto para ativar, 2PM por rodada para manter

Duração: Enquanto pagar o custo

Quando entra em um conflito violento, você pode usar a técnica Metamorfose para se transformar em criaturas realmente assustadoras. Garras, carapaças protetoras, chifres espiralados, presas, asas cortantes: qualquer coisa pode surgir em seus ataques selvagens.

Ao ativar a técnica, você pode escolher entre as seguintes vantagens: Aceleração, Ágil, Alcance, Ataque Especial, Defesa Especial, Forte, +Membros, Sentidos, +Vida, Vigoroso e Voo. Cada ponto de custo das vantagens escolhidas custa 3PM, até um máximo de pontos igual a sua Habilidade. Manter a técnica ativa ainda custa 2PM/rodada, não importando o número de vantagens em uso.

Técnicas Lendárias

Artífice Divino

Exigências: Habilidade 6, Maestria (Máquinas)

Alcance: Pessoal

Custo: 3PM para cada 10XP do Artefato

Duração: Duradoura

Como os grandes artífices dos deuses, você pode criar Artefatos para você e seus aliados. Um Artefato de 10XP custa 3PM e requer um teste de Máquinas Médio (9). Cada 10XP extras aumenta o custo em 3PM e a meta em um passo. Um Artefato de 50XP, por exemplo, exige 15PM e um teste Improvável (25). O custo máximo do Artefato é 10XP para cada ponto de sua Habilidade.

Cada teste representa uma hora de trabalho dentro da cena, em que você fica indisponível para qualquer outra atividade. Quanto mais testes realizar, mais tempo fica sem ajudar o grupo de outras formas.

O Artefato dura até o fim da próxima cena. Você não pode recuperar PM gastos até ele deixar de existir.

Bênção do Sacrifício

Exigências: Sacrificar algo importante para você

Alcance: Pessoal

Custo: 5 ou 15PM

Duração: Instantânea

Esta técnica é uma forma avançada de Pacto (veja na p. 84): em vez de uma criatura sinistra, deve honrar um local sagrado de mitos e lendas. Neste lugar de extremo poder — as raízes da Árvore do Mundo, o Rio das Almas Esquecidas, o Poço da Sabedoria Divina, ou qualquer outro inventado para a campanha — você sacrificou algo de grande valor para você, e em troca recebeu um benefício além de tudo que poderia imaginar.

Para adquirir essa técnica, você precisa sacrificar alguma coisa sua. Alguns sacrificam uma parte do corpo, como um ou dois olhos, um membro, os dentes. Outros sacrificam um sentido como a visão, olfato ou tato. E outros ainda sacrificam coisas mais metafóricas, como o próprio futuro, felicidade ou amor. Independente da escolha, esse sacrifício traz uma desvantagem, diferente daquelas que você já tem, sem ganhar pontos por isso.

Após fazer o sacrifício e pagar XP pela técnica, escolha uma perícia que você possui. Em um teste com essa perícia, você pode gastar 5PM para aumentar em uma escala. Sacrifícios maiores dão benefícios melhores: se recebeu uma desvantagem de –2 pontos, pode gastar 15PM para aumentar o teste em duas escalas. Benefícios diferentes também podem ser negociados com o mestre.

Multi-Clones

Exigências: Habilidade 3, Clone

Alcance: Pessoal

Custo: 5, 10 ou 20PM

Duração: Duradoura

Você cria não apenas um, mas centenas ou milhares clones de si mesmo! Cada um, no entanto, é muito mais fraco que você.

Você recebe um Companheiro (veja na página 127), com ficha igual à sua, mas seguindo as regras de hordas (logo ali atrás). O tamanho da horda depende de quanto você está disposto a pagar: 5PM (Pequena), 10PM (Grande) ou 20PM (Enorme).

Você divide seus movimentos e ações entre você e a horda de clones. Além disso, pode direcionar qualquer dano que receba para seus clones, dividindo livremente a perda de PV entre você e o Companheiro. O inimigo nunca sabe se acertou você ou um clone, até ele desaparecer em uma nuvem de fumaça!

+Kits

Caído

"Hah! Você não é páreo para o meu poder divino!"

Exigências: pelo menos uma perícia; uma vantagem entre Ágil, Carismático, Forte, Gênio, Resoluto ou Vigoroso.

O caído já foi um ser de extremo poder, como um deus ou titã, que pertencia a um panteão ou outro grupo de criaturas poderosas. Mas algo aconteceu: ele ofendeu um membro superior do grupo, cometeu um crime e foi exilado, foi aprisionado por mortais, ou tropeçou e caiu na Terra sem querer!

Forçado a viver entre os mortais, o caído agora retém apenas uma fração de seu poder original. Vive rememorando glórias do passado, enquanto sonha com uma forma de recuperar sua força por completo.

Portfólio. Quem um dia foi deus nunca perde a divindade. Escolha uma de suas perícias para representar o portfólio que tinha quando era um ser superior: uma vez por cena, você pode receber um Ganho e crítico automático em um teste dessa perícia. Você pode gastar 3PM para ter Ganhos (mas não críticos automáticos) mais vezes.

Contatos no outro mundo. Você ainda tem aliados entre aqueles que o expulsaram. Uma vez por sessão, pode recorrer a um deles para ter Ganho e crítico automático em um teste qualquer; ou receber algum outro favor à sua escolha, que deve ser autorizado pelo mestre.

Hubris. Você sabe do que é capaz, ao ponto da arrogância. Uma vez por cena, quando falha em um teste usando a perícia de seu portfólio, seu ego ferido concede um dharma. Você precisa usar esse dharma até o fim da cena.

Furioso

"Sinto a fúria dos deuses tomando conta de mim!"

Exigências: Poder 2; Luta; Ataque Especial (Múltiplo); Fúria

O furioso é uma figura recorrente em lendas e mitos: um guerreiro tomado por uma fúria intensa, que abandona toda retidão para destruir exércitos inteiros com brutalidade e violência. Não é um guerreiro tosco, que desiste de habilidade e técnica na hora do combate; pelo contrário, ele soma às suas capacidades uma violência sobrenatural, torna-se uma das visões mais assustadoras que um campo de batalha pode produzir.

Diferente de um bárbaro, o furioso não é necessariamente rústico, ligado à natureza ou estilo de vida simples. Um exército civilizado também pode conter soldados furiosos que tomam a frente em unidades de infantaria, partem para o combate e destroçam inimigos assim que a batalha começa. Sua fúria não é primitiva; é visceral e profunda, advinda de uma conexão espiritual com deuses da guerra e espíritos da terra.

Fúria do titã. Em um conflito violento, você pode usar um movimento e 3PM para soltar um urro e ficar furioso. Neste estado você tem Ganho em todos os testes de ataque, mas Perda em todos os testes de defesa. Manter a fúria requer 1PM por rodada; se não pagar esse custo, ou passar uma rodada inteira sem fazer um teste de ataque, ou o combate acabar, a fúria acaba e você fica exausto (Perda em todos os testes) por 1D rodadas, ou até o fim da cena.

Brutalidade latente. Quando está em fúria, sempre que consegue acerto crítico em um teste de ataque, você recupera 1D PV. Cada crítico extra no mesmo teste aumenta a recuperação em +2PV.

Destruidor de exércitos. Quando em fúria, sempre que você consegue pelo menos um crítico no teste de ataque, pode pagar 2PM para fazer um novo ataque contra o mesmo alvo, ou outro que esteja dentro do alcance.

Guardião Místico

"Me dê sua força, Keenn... Ahn, quem é Keenn mesmo?"

Exigências: Luta; Devoto ou Código; uma vantagem que represente sua armadura mística

Portadores de armaduras ligadas a forças ancestrais, os guardiões místicos unem disciplina marcial e conexão com suas couraças sagradas para enfrentar ameaças além da compreensão comum. Mais que guerreiros, são defensores de legados antigos, capazes de canalizar energias sobrenaturais para realizar feitos extraordinários.

Guardiões místicos retiram seus poderes dos mitos — em geral uma criatura lendária ou herói do passado que se torna a personificação de seus ideais, representado na sua armadura. Em combate, ele pode invocar a proteção da criatura ou herói, se fortalecendo para enfrentar a ameaça da vez.

Aura protetora. Você pode gastar 2PM para ativar uma aura que concede +3 em testes de defesa a você e todos os aliados Perto, até o fim da cena.

Golpe estelar. Uma vez por cena, você pode gastar 3PM para fazer um ataque com P+2 e Ganho, que ignora qualquer Defesa Especial do alvo.

Despertar da armadura. Você pode gastar um movimento e 3PM para ativar temporariamente poderes extras de sua armadura, recebendo +2 em um atributo até o fim da rodada.

Herói do Limiar

"O universo sempre se move em direção ao equilíbrio."

Exigências: Luta; pelo menos um Código ou Transtorno.

Bem e mal, ordem e caos, luz e trevas; o mundo é feito de opostos. Mais que uma moralidade rígida, no entanto, cada lado se completa, um preenchendo espaços vazios deixados pelo outro. Sem silêncio, não há som; sem luz, não há sombra.

O herói do limiar é aquele que entende essa contradição, e faz dela sua força. Ele não representa um lado, mas uma dualidade: eternamente em cima do muro, acumula energias contraditórias e, ao usá-las em conjunto, realiza ataques devastadores contra aqueles que buscam desfazer o equilíbrio.

Herói da luz. Sempre que consegue um crítico em um teste de ataque ou defesa, você pode trocá-lo por um marcador positivo (um feijão, moeda, botão, ou um sinal + escrito na beirada da ficha). Você só pode receber um marcador por teste, mesmo que tenha mais de um crítico, e pode guardar no máximo três. Você pode gastar um marcador positivo em um teste de ataque ou defesa para ter Ganho. Marcadores não usados até o fim do combate desaparecem.

Herói da escuridão. Sempre que rola 1 em um teste de ataque ou defesa, você recebe um marcador negativo (físico ou sinal — anotado na ficha). Você só recebe um marcador por teste, exceto em uma falha crítica, em que recebe três (número máximo de marcadores que pode ter).

Herói do Limiar

Você pode gastar um marcador negativo em um teste de ataque ou defesa para causar Perda no teste oposto. Marcadores não usados até o fim do combate desaparecem.

Limiar. Ao fazer um teste de ataque ou defesa, você pode gastar um marcador positivo e um negativo simultaneamente para aumentar o teste em uma escala.

+Desafios

Horda do Cometa Vermelho

17pt S

O cometa vermelho é um corpo celeste que passa pelos céus aproximadamente a cada 113 anos. Lendas e mitos antigos dizem que se trata da caveira do próprio Deus da Morte, que vem renovar sua maldição de decadência sobre o mundo. Ao longo dos séculos, a Ordem do Cometa Vermelho se ergueu para adorá-lo; a Horda é seu exército de seguidores, prontos para cair sobre aqueles que se colocam entre a Ordem e seus objetivos de morte e destruição.

Quando o cometa está no céu, a Horda se torna ainda mais sanguinária e violenta. A energia macabra que emana toma seus seguidores, que parecem emitir uma aura avermelhada, enquanto seus próprios olhos se tornam vazios e tomados de brutalidade. Nesses momentos os soldados deixam os templos da Ordem e se espalham pelo mundo causando morte e destruição desenfreada, como um grande sacrifício para seu deus profano.

P4, H2, R4; 100 PV

Perícias Luta

Vantagens +Vida 6

Horda Grande Ataques da Horda acertam todos os alvos até Longe de seu centro. Ela tem Perda em testes de defesa contra ataques de área. Veja demais regras para Hordas na página 106.

Frenesi Quando o cometa vermelho está no céu, os membros da Horda tornam-se ainda mais violentos e brutais. Sua escala sobe para Kiodai e, sempre que rola um crítico em um teste de ataque e causa pelo menos 1 ponto de dano, recupera 1D PV. Cada crítico extra no mesmo teste aumenta a recuperação +2PV.

Marca da Morte A Horda pode escolher um inimigo a cada rodada. Contra esse inimigo, rola 1D extra no teste de ataque, como se tivesse Ganho.

Tesouro

Emblema do Cometa Vermelho Este emblema é carregado pelos soldados da Horda como símbolo de devoção. Mas, para aqueles que a enfrentam, simboliza vitória contra a morte: você pode gastá-lo como um item para obter Ganho em um teste de morte. Cada personagem que participou do combate contra a Horda pode levar um emblema consigo.

Yamata-no-Orochi

23pt K

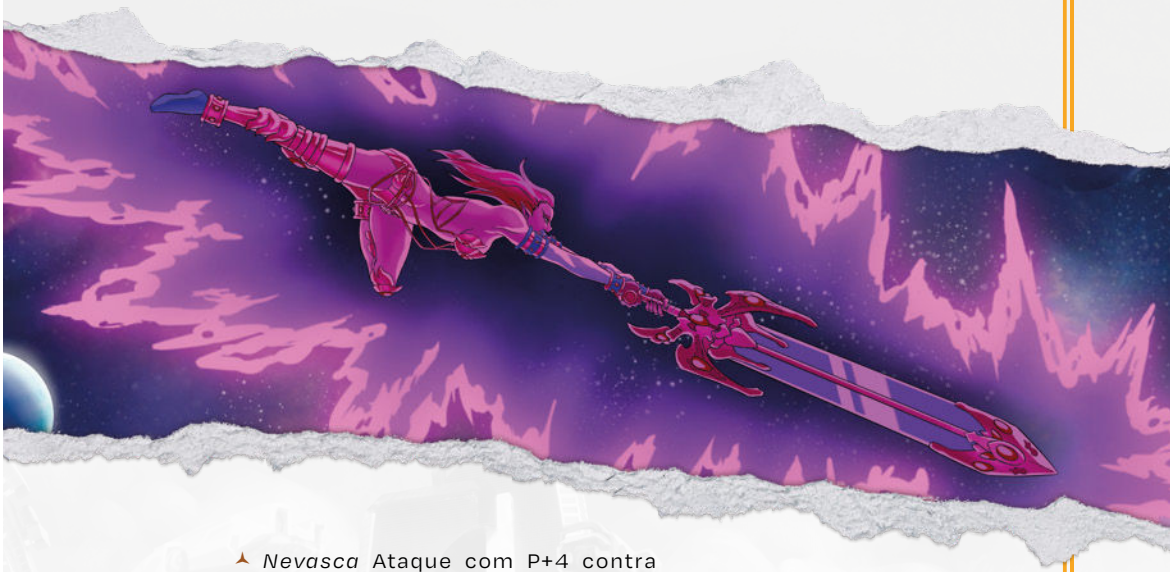
A serpente de oito cabeças Yamata-no-Orochi é uma figura lendária da mitologia japonesa, derrotada em combate pelo deus da tempestade Susanoo graças a uma mistura de habilidade marcial e inteligência. Ser divino de proporções titânicas, dizem que seu corpo morto tornou-se as montanhas da região de Izumo, enquanto suas cabeças verteram-se em rios que irrigam campos de arroz para alimentar a população.

Há quem diga, no entanto, que a serpente ainda vive, e pode voltar a despertar. Difícil mensurar o tamanho da destruição que causaria se isso acontecer; é provável que só outra intervenção divina pudesse detê-la.

- **Corpo. P-, H2, R9; 105PV; Perícias** Luta, Percepção; **Vantagens** +Vida 6, Vigoroso; **Desvantagens** Lento
- **Cabeças x8. P6, H3, R6; 60PV; Perícias** Luta; **Vantagens** Ágil, Alcance 1, +Vida 3

Cabeças Orochi tem oito cabeças encimando longos pescoços serpentinos. Em cada rodada, até três delas podem agir. Além de atacar, cada cabeça tem o poder de causar uma pequena catástrofe natural:

- *Explosão de Fogo* Ataque com P+6 contra todos os alvos Perto. Quem sofrer dano maior que a Resistência fica em chamas e sofre metade do dano novamente na rodada seguinte.
- *Furacão* Ataque com P+6 contra todos os alvos Perto. Quem sofre dano maior que sua Resistência fica caído, com Perda em todos os testes até usar um movimento para se levantar.
- *Maremoto* Ataque com P+2 contra todos os alvos Muito Longe. Quem sofre dano maior que sua Resistência fica caído, com Perda em todos os testes até usar um movimento para se levantar.



- *Nevasca* Ataque com P+4 contra todos os alvos Longe. Quem sofre dano maior que sua Resistência fica paralisado por uma rodada.
- *Nuvem de Insetos* Uma praga de insetos atinge todos os alvos até Longe com P+4. Quem sofre dano maior que sua Resistência tem Perda em todos os testes até o próximo turno de Orochi.
- *Nuvem Tóxica* Ataque com P+4 contra todos os alvos Longe. Quem sofrer dano maior que sua Resistência fica intoxicado, sofrendo metade do dano novamente no início da rodada seguinte.
- *Relâmpago* Ataque com P+4 contra até três alvos até Longe. Quem sofre dano maior que sua Resistência tem Perda em seu próximo teste.
- *Terremoto Ataque* com P+4 contra todos os alvos Longe. Quem sofre dano maior que a sua Resistência fica caído, com Perda em todos os testes até usar um movimento para se levantar.

Corpo O corpo de Orochi fica escondido e protegido pelas cabeças, só pode ser alcançado quando pelo menos quatro delas são derrotadas. É a parte principal, deve ser derrotado para que a criatura seja vencida. Sempre que é revelado, no próximo turno, pode usar uma ação completa para regenerar uma cabeça derrotada com metade dos PV máximos.

TESOURO

Couro de Serpente Divina (30XP) Este couro valioso pode ser usado para forjar armaduras que concedem R+2 em testes de defesa.

Espada Misteriosa (40XP) Algumas vezes (1 chance em 6), uma espada misteriosa pode ser encontrada no esôfago de uma das cabeças de Orochi. Essa espada concede Poder +2 em testes de ataque e tem o poder Espiritual (*Manual 3DeT Victory*, p. 139).

Guardião da Roda

35pt K

Alguns sábios dizem que o mundo existe como uma grande Roda, em que nada é permanente. Conforme gira, civilizações inteiras ascendem em direção ao apogeu; então começam a decair, apenas para atingir o estágio de perdição suprema. Uma vez lá embaixo, no entanto, o único caminho restante é subir, e uma nova fase de ascensão começa.

O próprio universo estaria preso nesse ciclo eterno de ascensão, apogeu, decadência e perdição. Nem mesmo os deuses podem escapar; mundos inteiros nascem e morrem sob seus auspícios. Mas há quem tente fugir, buscando uma forma de quebrar a Roda.

Impossível prever o que ocorreria se a Roda do Mundo fosse, de fato, quebrada. O resultado poderia ser catastrófico antes de benéfico, congelando o estado do mundo e abrindo espaço para a invasão de forças cósmicas. O Guardião da Roda existe para que isso nunca venha a acontecer. Criado por forças mais poderosas que os próprios deuses, é a última linha de defesa dos fundamentos que sustentam a realidade.

GIRAR A RODA O Guardião detém a própria Roda do Mundo, sua ficha e poderes são diferentes dependendo do estágio em que se encontra. Em seu turno, ele sempre usa um movimento para girar a Roda, movendo-a para a próxima fase na seguinte ordem: Ascensão (a fase inicial), Apogeu, Decadência e Perdição. Depois de Perdição, retorna para Ascensão e o ciclo recomeça. Sua contagem de PV é única para todas as fases.

- **Ascensão. P7, H5, R8; 120PV; PERÍCIAS** Luta, Mística; **VANTAGENS** Forte, +Vida 8, Vigoroso
- **Apogeu. P8, H3, R8; 120PV; PERÍCIAS** Luta, Mística; **VANTAGENS** Forte, +Vida 8, Vigoroso
- **Decadência. P5, H7, R8; 120PV; PERÍCIAS** Luta, Mística; **VANTAGENS** Alcance 1, Ágil, +Vida 8, Resoluto; **DESVANTAGENS** Aura
- **Perdição. P3, H8, R8; 120PV; PERÍCIAS** Luta, Mística; **VANTAGENS** Alcance 1, Ágil, +Vida 8, Resoluto; **DESVANTAGENS** Aura

CICLO ETERNO A cada rodada, conforme a fase da Roda, o Guardião recebe um poder único:

- *Ascensão* Os ataques da Roda têm crítico com 5 ou 6 nos dados e podem atingir até três alvos.
- *Apogeu* Um único ataque é realizado com P+4 atingindo todos os alvos até Longe. Esse ataque tem Ganho e crítico com 5 ou 6 nos dados.
- *Decadência* Todos os personagens têm Perda em testes resistidos contra o Guardião. Ele realiza um único ataque simples contra um personagem até Longe; se sofrer dano, esse personagem fica enfraquecido e tem Perda em todos os testes até a próxima fase de decadência.
- *Perdição* O Guardião não realiza nenhuma ação; todos os outros personagens no conflito têm Perda em seus testes.

QUEBRAR A RODA Quando reduzido a 30PV ou menos, a Roda quebra e o Guardião se enfurece. Ele usa a ficha e bônus da fase de Ascensão até o fim do conflito.

TESOURO

PEDAÇO DA RODA Você tem um pedaço da própria Roda do Mundo, que pode invocar para tentar a sorte em uma situação difícil. Quando o fizer, role 1D:

⚀ *Perdição:* você tem uma falha crítica automática no próximo teste;

⚁ *Decadência:* você tem Perda no próximo teste;

⚂ **a** ⚄ *Permanência:* sua situação não muda;

⚄ *Ascenção:* você tem Ganho no próximo teste;

⚅ Apogeu: você tem Ganho e um crítico automático no seu próximo teste.

Rompedor dos Céus

34pt Ki

O titã conhecido como o Rompedor dos Céus é um humanoide gigantesco, cujo corpo estende-se até as nuvens e se perde em meio às tempestades. Filho perdido de deuses esquecidos, move-se vagarosamente pelo mundo, levando nuvens tempestuosas consigo, causando catástrofes por onde passa. No entanto, não há maldade ou violência em seus atos: ele ataca apenas em defesa própria, o que fez mais de um herói recuar por questionar a moralidade de destruí-lo.

P7, H3, R9; 95PV

Perícias Luta, Percepção

Vantagens Alcance 1, Forte, +Vida 5, Vigoroso

Desvantagens Lento

Ataque Varredor Cada ataque do Rompedor dos Céus atinge todos os alvos em uma distância específica (Perto ou Longe). Role o ataque apenas uma vez, cada alvo atingido faz seu teste de defesa separado.

Pisão O Rompedor dos Céus usa uma ação completa e pisa com força sobre o chão, fazendo-o tremer e atingindo todos até Muito Longe com um ataque com P+4. Oponentes Perto têm Perda no teste de defesa, e aqueles Muito Longe têm Ganho. Quem sofrer dano maior que sua Resistência cai, sofrendo Perda em todos os testes até usar um movimento para se levantar. Personagens voando, ou sem contato com o chão de outra forma, não são atingidos. Após usar este poder, o Rompedor se cansa e faz apenas um movimento ou ação na rodada seguinte.

Poder da Tempestade O Rompedor dos Céus usa um movimento para absorver o poder dos relâmpagos ao redor e receber Ganho no próximo ataque. Se usar a regra de tipos de dano, este ataque causa dano de choque.

Tremores Apenas um passo do Rompedor dos Céus faz o chão tremer ao redor. Sempre que usa um movimento para se deslocar, todos até Muito Longe de sua posição fazem um teste de defesa (15) para não sofrerem dano. Aqueles Perto fazem o teste com Perda, e os Muito Longe, com Ganho. Personagens voando, ou sem contato com o chão, não são afetados.

TESOURO

Pisão do Titã (10XP) Inspirado pelo confronto de escala titânica, um personagem que cumprir os requisitos pode aprender a técnica Pisão do Titã (*Manual 3DeT Victory*, p. 157).

Osso de Titã (20XP) Usado para forjar uma arma longa, como uma lança ou bordão, um pedaço do osso do titã faz com que a arma conceda Alcance 1 e P+1 em testes de ataque.

AVATAR DO VAZIO

90 pt K+

Antes de existir o mundo, havia o Vazio. Este mar de não existência precede os próprios deuses, a força cósmica primordial de onde o Caos primevo emergiu e começou formar o universo. Com o tempo, deu lugar a realidades e mundos — mas nunca deixou de estar lá, no espaço entre as esferas, espreitando-as.

O universo tende à entropia, a Ordem tende ao Caos — essa é uma realidade inescapável. O Vazio está sempre esperando uma oportunidade de retornar, furar a bolha que protege os mundos, e vazar para dentro deles. Então, um dia, Tudo voltará a ser Nada novamente.

P15, H15, R15; 175 PV

Perícias Luta, Mística, Percepção

Vantagens Alcance 2, +Vida 10

Caminhar no Vácuo O Avatar do Vazio pode usar um movimento para se teleportar a qualquer ponto até Muito Longe de sua posição atual.

Detritos Diversos detritos de realidades desfeitas orbitam ao redor do Avatar do Vazio. A cada rodada, 1D alvos aleatórios até Muito Longe do Avatar são atingidos e devem fazer um teste de defesa (25) para não sofrer dano.

Explosão Entrópica O Avatar do Vazio causa uma grande explosão de energia negativa, atingindo todos os alvos até Muito Longe com um ataque com P+15. Todos os personagens atingidos têm Perda no teste de defesa. Ele usa esse poder uma vez com uma ação completa quando fica com 90PV ou menos; e outra vez, como reação, quando reduzido a 0PV, antes de ser derrotado.

Ondas Entrópicas Quando ataca, o Avatar do Vazio tem chance de crítico 5 ou 6, e pode atingir até três oponentes até Muito Longe por vez. Contra um destes alvos, o ataque tem Ganho.

Puxão Gravitacional O Avatar do Vazio usa um movimento para puxar todos os inimigos para mais próximo de si. Um teste de Resistência (35) é necessário para evitar. Quem falha é puxado uma distância mais próximo dele — por exemplo, de Muito Longe para Longe. Em uma falha crítica, ou se está Perto e falha no teste, recebe Perda em testes de defesa e Resistência contra o Avatar naquela rodada.

Horizonte de Eventos Para se afastar do Avatar do Vazio, é preciso um teste de Poder com meta 45 (se estiver Perto), 35 (Longe) ou 25 (Muito Longe).

Toque Entrópico Uma vez por rodada, após uma vantagem ser usada contra ele, o Avatar do Vazio usa uma reação para anular aquela vantagem. Um teste de Resistência (35) evita a anulação. O alvo deste poder faz um novo teste de Resistência por rodada, com a mesma meta, para cancelar a anulação.

TESOURO

Você derrotou a própria personificação da não existência, e espera existir um tesouro? A realidade foi salva! Contente-se com isso.

+Ganchos de Aventura

A Arca do Ragnarok. Muito antes da Terceira Convergência, outros mundos vieram para a Terra por meio de Arcas. Uma destas foi descoberta apenas recentemente, no extremo norte gelado dos países escandinavos. Seu glifo lembra uma antiga runa viking, e ela abre para um ambiente de gelo e desolação, devastado por um conflito de seres titânicos. Esqueletos de gigantes e corpos mutilados são vistos durante a exploração; runas gravadas nas rochas pelo caminho não deixam dúvidas: este é o mundo dos antigos deuses nórdicos, ou o que restou dele. Que segredos se escondem em seu interior mais profundo? Podem os deuses de outrora ainda estar vivos? O que farão se despertarem e conseguirem sair?

A Arca do Vazio. Mais uma Arca foi descoberta, mas algo diferente aconteceu quando seu glifo foi decifrado. Do outro lado, há apenas o Vazio — uma imensidão de espaço sem fim. Temerosos, seus primeiros exploradores logo retornaram, mas era tarde: o Vazio vaza pelo glifo, ameaça o mundo aqui fora. Uma nova equipe de exploração precisa adentrar a Arca novamente e buscar seu segredo mais profundo — e perigoso — para encontrar uma forma de reverter o vazamento e evitar a catástrofe.

Canção do Vazio. Os personagens são deuses de um mundo em decadência. As glórias do passado há muito se foram, enquanto seus habitantes definham e a natureza se torna mais estéril a cada dia. Impotentes para mudar esse destino, são confrontados ainda com outra ameaça: bolsões de não existência surgem misteriosamente em diversos locais, engolindo regiões inteiras e perdendo-as para o Vazio primordial. O que um deus decadente ainda pode fazer quando um poder maior que ele próprio ameaça a realidade?

Curtindo a vida endeusado. Quando deixam de ser adorados pelos mortais, muitos deuses entram em desespero, tentam de tudo para manterem-se relevantes. Ao mesmo tempo, outros apenas aproveitam a oportunidade e declaram aposentadoria! O Resort do Último Descanso é um resort paradisíaco no espaço entre as realidades, onde deuses de panteões esquecidos relaxam e vivem seus dias de férias pela eternidade. Entre jogos de golfe cósmico, drinques de alquimia divina e festas de arromba titânicas, muita coisa pode acontecer. E não queira ser um dos funcionários chamados para resolver uma briga causada por um incidente na piscina... ou quando um assassinato misterioso deixa os deuses apreensivos.

Deuses & Semideuses. Os deuses do passado ainda existem, e vivem vidas comuns em meio aos mortais. Uns seguem em seus antigos locais de devoção, outros aproveitam a falta de seguidores para ter uma vida mais livre, sem responsabilidades. Mas ainda têm poder — e muitos seguem tendo filhos, entre si ou com mortais. Estes são os personagens dos jogadores. Descobrindo em si poderes de uma linhagem muito antiga, precisam aprender a lidar com eles e os conflitos divinos em que são jogados contra a sua vontade — além de uma antiga profecia que diz que os monstros e titãs que seus pais derrotaram podem estar prestes a retornar.

Torneio de Panteões. A cada 1000 anos, os líderes de diversos panteões reúnem-se em uma ilha misteriosa, onde organizam um torneio secreto que decide os rumos do universo no milênio seguinte. Semideuses, heróis e campeões escolhidos de cada grupo divino disputam qual regerá a Terra, dividindo seguidores e devotos conforme os resultados. O que é ditado pelos combates é considerado lei, e ninguém ousa questioná-lo; o Torneio fez e desfez panteões inteiros, trazendo deuses de pequenas comunidades para a glória e condenando ao esquecimento aqueles de impérios poderosos. Ainda assim, trapaças e jogo sujo são comuns, bem como intrigas nos bastidores. E o que pode acontecer quando um novo panteão surge, com deuses novos e estranhos que ninguém ouviu falar?

O Dia em que a Lua Pediu Férias. Um fenômeno inexplicável faz a Lua... desaparecer. Não cair, não explodir — apenas mandar uma mensagem mental coletiva dizendo que precisa descansar um pouco. Enquanto o mundo debate se isso é metafórico, literal ou apenas insolência cósmica, as marés enlouquecem e criaturas do mar emergem confusas. Os heróis precisam encontrá-la e convencer a Lua a voltar ao trabalho — preferencialmente antes do próximo eclipse, que não foi cancelado.

O Torneio dos Cem Reinos (Que Ninguém Inscreveu). Um colosso divino surge no céu e anuncia um torneio entre campeões do mundo inteiro... mas esqueceu de perguntar se alguém realmente queria participar. Agora centenas de guerreiros, magos, robôs, kaiju miniaturizados e um vendedor de espetinho foram convocados à força para batalhar em arenas que desafiam a física. O grupo precisa vencer — ou descobrir como desligar o colosso sem causar uma crise diplomática interdimensional.

O Kaiju Influencer. Um gigantesco monstro marinho emerge, derrota um exército inteiro... e imediatamente começa a gravar vídeos motivacionais. Ele aparentemente está tentando "inspirar a próxima geração de heróis" e

exige que alguém o ajude a configurar sua conta oficial. Mas há algo errado: cada vídeo altera a realidade ao redor, mudando até as regras padrão do livro básico. O que acontece quando o kaiju viraliza?

O Filho Perdido do Sol. Uma pequena criança cai do céu deixando um rastro de luz solar. Ela afirma ser "um fragmento do Sol" que fugiu de casa após uma discussão com o pai (o próprio Sol). Enquanto criaturas sombrias tentam capturá-la, tempestades solares ameaçam o mundo. Os heróis devem protegê-la, entender sua origem... e talvez mediar a primeira terapia familiar cósmica na história do universo.

A Torre que Cresce Quando Elogiada. Em uma vila remota, surgiu uma torre mística que aumenta de tamanho a cada elogio direcionado a ela. Os habitantes, orgulhosíssimos, não param de admirar a obra — e agora a torre ameaça romper a atmosfera, potencialmente causando todo tipo de catástrofe, como cutucar algum deus-monstro adormecido. O grupo deve descobrir como desfazer o feitiço... ou convencer os moradores de que a torre "não é tão bonita assim", o que talvez seja a parte mais difícil.

Manual de Instruções dos Deuses (Volume 2). Um livro lendário aparece na biblioteca da capital: ele descreve, passo a passo, como "ajustar pequenas imperfeições do universo". Só há um problema: *não existe Volume 1*. Cada capítulo do livro ativa um fenômeno mágico incontrolável — desde ressurreições aleatórias até chuvas de pássaros cantando ópera. Os heróis precisam encontrar o autor, que talvez nem saiba que publicou isso.

A Cidade que Virou um NPC. Por razões desconhecidas, todos os habitantes de uma cidade passam a agir como se fossem a *mesma pessoa*, compartilhando memória, voz e até opiniões (a maioria bem mediana). O "NPC Colmeia" pede ajuda aos heróis para resolver o problema... mas também quer saber se deve adotar um nome mais estiloso.

A Ascensão do Último Chefe do Mundo (Autoproclamado). Um vilão menor, daqueles que normalmente seriam derrotados em cinco minutos, recebeu por engano uma bênção destinada a um herói lendário. Agora ele acredita — com convicção — que é o "último chefe da humanidade" e está construindo uma fortaleza temática. O grupo precisa impedi-lo... ou ajudá-lo a perceber que nem todo mundo nasceu para ser o antagonista da temporada.

A Melodia que Reescreve Destinos. Um músico viajante aprende a tocar uma canção tão poderosa que altera o passado de quem escuta, causando alterações perigosas no curso da história. Pequenas mudanças começam a afetar o mundo: cidades surgem onde não existiam, casais nunca se separaram, monstros nunca foram derrotados... ou vice-versa. O grupo deve rastrear o músico e decidir: salvar o mundo ou salvar suas versões alternativas.

O Concurso de Mascotes Divinos. Deuses menores organizaram um concurso para escolher o mascote oficial da próxima era mitológica. Porém, os mascotes são criaturas mágicas enormes, hiperpoderosas e... extremamente competitivas. Quando a disputa sai do controle, cidades inteiras viram arenas improvisadas. Os heróis precisam restaurar a ordem — ou inscrever um mascote próprio, que vai precisar de toda a ajuda possível.

Fantasia Épica

No fim da jornada havia um deus. Você o matou.

Talvez a forma mais antiga de narrativa da humanidade, o épico narra os feitos heroicos de humanos (ou membros de espécies não humanas equivalentes) contra forças maiores do que a vida e o mundo dos mortais. Desde o Épico de Gilgamesh da antiga Suméria, o mais antigo conhecido, passando pela *Ilíada* e a *Odisseia* gregas, até épicos fantásticos modernos como *O Senhor dos Anéis* e *As Crônicas de Nárnia*, eles narram batalhas contra exércitos, deuses e monstros, em conflitos que mudam a geografia de mundos, revelam verdades ocultas sobre a existência e transformam toda a realidade ao redor.

Em games, épico é a forma narrativa de RPGs clássicos como *Dragon Quest, Final Fantasy e Phantasy Star*. Nos animes, talvez o épico quintessencial seja Record of Lodoss War. A partir destes, uma longa relação de inspiração mútua se desenvolveu entre as mídias, com elementos de games — como sistemas de magia e evolução de níveis — aparecendo em animes, e ideias de animes — como guildas de aventureiros — fazendo a passagem para os videogames. Daí surgiram tantos clássicos das décadas seguintes, como *As Guerreiras Mágicas de Rayearth, Fly – O Pequeno Guerreiro* (ele próprio uma adaptação oficial de *Dragon Quest*), *Frieren e a Jornada para o Além* e até, em certa medida, *One Piece*.

Na sua forma mais icônica, um épico é sobre uma jornada. Gilgamesh foi até o fim do mundo atrás do segredo da imortalidade. Odisseu viajou durante dez anos tentando voltar para casa depois da Guerra de Troia. O herói Erdrick, de *Dragon Quest*, atravessou continentes para salvar o mundo. A arquimaga Frieren viaja para adquirir conhecimento e lidar com o luto de perder seus companheiros.

É comum a jornada começar pequena, despretensiosa, sem indícios do tamanho que terá no final. Pode ser uma vila minúscula recebendo uma visita ilustre e inesperada, ou um mercenário contratado para matar ratos no esgoto da cidade. Mas as coisas escalam; o grupo logo se vê obrigado a deixar aquele início idílico para trás e explorar o mundo maior que existe lá fora — geralmente cheio de problemas, monstros e gente achando que aventureiro trabalha de graça.

Nos melhores épicos, esse mundo é, ele próprio, um personagem da história — talvez até o verdadeiro protagonista. Vibrante e expansivo, reage a cada passo do grupo, conforme este entra em contato com suas paisagens naturais, explora seus centros urbanos, faz aliados entre seus principais NPCs. E, com isso, a trama que guia a jornada também escala.

Um épico nunca é apenas sobre pequenos problemas em uma vila. Em última instância, seu tema fundamental é como o indivíduo age quando coisas muito maiores dependem dele. No embate final, o futuro de um reino, do mundo ou até de toda a existência conhecida estará em jogo.

E você matará deus (ou algo próximo disso). Sempre. É quase cláusula contratual do gênero.

Este capítulo deve ajudá-lo a realizar uma campanha de fantasia épica usando *3DeT Victory*. No entanto, talvez seja aquele que mais se beneficie de ser combinado com elementos de outros capítulos. Um épico pode ocorrer em um cenário de fantasia sombria, com monstros e criaturas grotescas; ou de altas aventuras, onde o poder da amizade salva o dia. Se o vilão final é algum tipo de representação do poder divino, seus inimigos nos momentos finais serão muito parecidos com aqueles da fantasia mítica. Então jogue tudo em um grande liquidificador, bata bem e divirta-se!

+Regras

Ação Coordenada

Na hora de bater de frente com o vilão final transformado em personificação divina de todo o mal, um herói sozinho nunca é suficiente. Nesse momento, o poder da amizade se faz necessário: todos precisam, juntos, ajudar a vencê-lo — nem que seja só para segurar os capangas enquanto o protagonista dá o golpe final.

Uma ação coordenada ocorre quando todos os heróis em um lado de um conflito agem em conjunto para atingir um objetivo — geralmente, um golpe bem nas fuças do deus da morte e destruição da vez! Cada personagem dá uma pequena contribuição — abrindo espaço entre uma horda de oponentes, criando plataformas mágicas por onde atravessar um abismo, impulsionando um companheiro em direção ao alvo — até que o último, enfim, realiza um ataque ou outra ação épica, com os bônus somados de todas elas.

Qualquer personagem pode declarar uma ação coordenada em seu turno, gastando 1PA. Isso permite a outros personagens também gastar 1PA para ações de apoio fora da ordem de iniciativa, como distrair um inimigo, realizar um ataque simultâneo, desviar oponentes e assim por diante. Cada jogador que decide apoiar o personagem principal pode fazer um teste para:

- Conceder Ganho em um teste do personagem que chamou a ação coordenada.
- Somar seu Poder, Habilidade ou Resistência como bônus em um teste de quem chamou a ação coordenada (o atributo não precisa ser o mesmo).
- Causar Perda em um teste oposto de um adversário contra quem chamou a ação coordenada.

Testes de apoio sempre têm meta 9. Podem ser testes de ataque, defesa ou usando atributos ou perícias que o mestre considerar adequados à descrição do jogador. Quando todos os personagens apoiando a ação coordenada agem, aquele que a chamou em primeiro lugar faz sua jogada com todos os bônus acumulados.

Uma ação coordenada só pode ser realizada uma vez por combate ou cena. É o grande clímax que resolve ou não um problema, não algo para repetir o tempo todo — heróis precisam de momentos especiais, não promoção de combo em massa!

Ajudantes & Companheiros Conjurados

Em histórias de fantasia épica, o próprio mundo é um lugar mágico que transborda vida e energia. Espíritos e seres sobrenaturais habitam as paisagens, entram em comunhão com a natureza e também com campeões dignos de receber seus poderes. Demônios do fogo, serpentes das águas, harpias dos ventos, gigantes da terra — muitas criaturas diferentes podem existir, com poderes e requisitos diferentes para serem comungadas.

De maneira geral, não são diferentes de Ajudantes adquiridos com a vantagem — mas seus benefícios costumam ser únicos, impossíveis de serem replicados por outras criaturas. Para adquiri-los, você precisa merecer sua amizade: vencendo-os em combate, cumprindo uma missão, resolvendo um enigma ou provando seu valor de alguma outra forma. Uma vez bem-sucedido, você pode gastar XP para obter o Ajudante exclusivo. A seção +Desafios neste capítulo traz exemplos de Ajudantes que podem ser adquiridos assim.

Em casos raros, pode-se alcançar uma forma mais poderosa de comunhão; em vez de conceder um pequeno benefício, a própria criatura é invocada para ajudar a resolver uma situação. Chamamos esse tipo de criatura de Companheiro, adquirido com a vantagem a seguir.

Nova vantagem: Companheiro

2 pt

Um Companheiro é um passo além de um Ajudante: mais que um bônus momentâneo, ele tem uma ficha de personagem completa, podendo ajudar o personagem de formas muito mais diversas.

O Companheiro tem a mesma pontuação do personagem a quem pertence — um personagem de 10 pontos terá um Companheiro com 10 pontos. Sempre que o personagem ganha um ponto gastando XP, o Companheiro também ganha; não se pode transferir pontos de um para o outro. Um Companheiro também pertence à mesma escala do personagem: personagens de escala inferior são apenas Ajudantes e, de escala superior, Veículos (*Manual 3DeT Victory*, p. 140). Um Companheiro não pode ter outro Companheiro, nem qualquer vantagem ou habilidade que conceda outra ficha ao jogador — sem criaturas infinitas hoje!

Um Companheiro age apenas sob ordens do personagem; em seu turno, você divide seus próprios movimentos e ações entre você e seu Companheiro. Por fim, um Companheiro não tem PA ou PM, apenas PV — você gasta seus próprios recursos para ativar vantagens, técnicas e conceder benefícios a ele.

Base de Operações

Heróis em uma jornada épica para salvar o mundo podem ter seus esforços coroados com a construção de sua própria base de operações. Uma fortaleza nas montanhas, um feudo cedido pelo rei, um dirigível tão grande que é quase um castelo voador... As possibilidades são tantas quanto os grupos de heróis (ou quanto sua paciência para desenhar o mapa).

A vantagem Base (*Manual 3DeT Victory*, p. 48) já permite uma base de operações. Aqui, no entanto, apresentamos uma série de ampliações que podem ser adquiridas como recompensas, gastando XP obtido em campanha. Todas têm a vantagem Base como pré-requisito.

Muitas ampliações fornecem benefícios que duram por toda a cena seguinte após o personagem sair da base. Cada personagem só recebe um benefício por cada visita à base do grupo.

Base Expandida (10XP) O número de personagens que você pode levar para a base dobra. Ideal para grupos grandes demais, famílias adotadas, NPCs agregados e aquele bardo que ninguém tem coragem de mandar embora.

Chef (10, 20 ou 30XP) Você tem um chef contratado. Antes de sair, pode consumir uma refeição gourmet com meta máxima 9 (10XP) ou 12 (20XP), sem testes. Por 30XP ele também pode preparar refeições do chef, mas você ainda precisa aprendê-las primeiro e então ensiná-lo a fazê-las. Heróis salvam o mundo, mas ninguém é obrigado a comer mal.

Biblioteca (10XP) Quando faz pesquisas atrás de informações, você tem um crítico automático em testes de Saber. Perfeito para encontrar aquela profecia sobre tudo dar errado se o grupo faz exatamente o que está prestes a fazer.

Domínio (20, 40 ou 60XP) Sua base é, na verdade, um território amplo. O custo em XP representa a escala do domínio: Sugoi (fazenda, sítio ou chácara, 20XP), Kiodai (feudo, 40XP) ou Kami (reino, 60XP). Dentro de seu domínio, você tem Riqueza de mesma escala. Além disso, o número de personagens que você pode levar (com benefícios mecânicos) é multiplicado por 5 (Sugoi), 10 (Kiodai) ou 20 (Kami). Governar dá trabalho, mas rende.

Dormitórios (10XP) A base tem dormitórios confortáveis. Além de recuperar recursos, personagens que dormem ali recebem um Ganho em qualquer teste à sua escolha, na cena seguinte depois de deixar a base. Nada como uma boa noite de sono em uma cama de verdade depois de semanas no saco de dormir!

Dojo (10XP) A base tem uma área de treinamentos com mentores e mestres de artes marciais. Suas técnicas que têm Luta entre os requisitos custam –1PM (cumulativo com Mentor). Sempre que retorna à base, você pode abrir mão desse benefício e cedê-lo a outro personagem do grupo, à sua escolha. Ideal para aquela rivalidade saudável (ou nem tanto).

Enfermaria (10XP) Testes de Medicina realizados aqui tem um crítico automático. Ótimo para se recuperar daquela surra épica que você tomou!

Estábulo (10XP) Você tem um crítico automático em testes de Animais realizados aqui. Além disso, quando deixa a base, pode levar um Ajudante (montaria) para você ou um aliado durante a próxima cena. Se voltar sem a montaria, melhor ter uma boa história para contar.

Horta Orgânica (10XP) Além de seus benefícios normais, refeições com ingredientes da sua horta concedem um Ganho em qualquer teste à sua escolha, na cena seguinte depois de deixar a base. É quase como se comer direito fosse bom para você. Quase.

Laboratório (10XP) A base tem uma área equipada para experimentos místicos ou científicos. Sempre que deixa a base, você pode levar 1D+2 itens comuns, ou metade disso em itens incomuns, ou um item raro extra (se tiver Inventário com acesso a itens raros). Também é um ótimo lugar para explodir coisas longe da vizinhança.

Mercado (20XP) Sua base tem um mercado próprio. Você pode fazer um teste de compra (9) para renovar seu Inventário ou, caso esteja cheio, aumentar seu nível em um patamar durante a próxima cena. Heróis salvam o mundo; comerciantes salvam o caixa.

Móvel (20XP) Sua base não tem localidade fixa: pode ser um navio de cruzeiro, um grande dirigível ou um castelo com patas de galinha. Considerada um veículo, você pode usá-la para se locomover entre localidades distantes. Difícil perder a base quando ela vem até você.

Oficina (10XP) Um local onde consertar máquinas e veículos. Testes de Máquinas na sua oficina têm um crítico automático. Ótima notícia para quem insiste em pousar naves "de lado".

Onsen (20XP) Uma casa de banhos para relaxar entre as aventuras. Após usá-la, além de recuperar recursos com descanso, cada personagem recebe +5PV e +5PM máximos durante a cena seguinte após sair da base. Banho quente cura quase tudo; o resto é dano mágico.

Sala de Guerra (20XP) Um local adequado para discutir estratégias e debater os próximos passos. Após sair da base, cada personagem recebe 1PA bônus para usar na próxima cena. Se a estratégia vai funcionar é outra história, mas pelo menos foi bem planejada.

Sala de Jogos (10XP) Para ganhar benefícios ou estreitar relações. Você tem um crítico automático em testes de Manha na sua própria sala de jogos. Não garante que você não será enganado, apenas melhora as chances de ser você a enganar primeiro.

Salão de Bailes (10XP) Para festas e outros eventos sociais. Testes de Artes e Influência aqui têm um crítico automático. Bom para diplomacia, melhor ainda para humilhar aquele nobre metido na pista de dança.

Serviçais (10XP cada) Ajudam em tarefas diversas na base. Cada serviçal é especializado em uma perícia; aqui, você recebe Ganho ou um crítico automático em testes dessa perícia. Trate-os bem: eles sabem onde você guarda tudo.

Mapas & Andarilhos

Toda jornada começa com o primeiro passo. Depois vem o segundo, o terceiro... quando você percebe, atravessou meio mundo e ainda não achou uma única estalagem barata.

Para salvar o mundo, é preciso cruzá-lo. Viagens longas por grandes extensões do mapa até chegar ao destino são parte essencial das histórias épicas — seja em games, animes ou livros de fantasia. Esta seção deve ajudá-lo a lidar com esse tipo de deslocamento no jogo, caso você não queira simplesmente fazer um corte de cena para o próximo ponto da aventura (o que também é uma opção válida, só não conte aos jogadores).

Uma viagem é tratada como uma meta estendida (*Manual 3DeT Victory*, p. 170). Mesmo sendo elemento marcante do gênero, não é algo que você precise usar o tempo todo. Se não houver risco real ou consequência significativa em caso de falha, não vale a pena gastar horas rolando dados. Guarde esses testes para momentos em que o resultado da viagem realmente importa: quando é necessário saber quantos dias levou; quando os recursos gastos podem fazer falta depois; ou quando há chance de a jornada ser interrompida por acontecimentos inesperados — e, de preferência, memoráveis.

Se o mestre considera uma viagem desse tipo adequada, pode usar as regras a seguir. Primeiro, determine quantos sucessos serão necessários, de acordo com a distância a ser percorrida:

2 sucessos: locais próximos, separados apenas por uma área rural pequena.

4 sucessos: distância média, atravessando uma região selvagem mais extensa.

6 sucessos: distância significativa, como ir da fronteira de um reino até sua capital.

8+ sucessos: grandes distâncias, cruzando reinos, estados ou até países inteiros.

Perceba que esses valores não determinam distâncias fixas, e sim relações aproximadas. A extensão exata de cada patamar depende do cenário e tecnologias de transporte disponíveis. Em um mundo medieval — com viagens a pé, a cavalo ou com animais de carga — poucos quilômetros podem consumir vários dias de jornada. Mas em um futuro de motos supersônicas, a mesma distância desaparece em minutos!

A meta de cada teste depende das condições gerais do caminho, clima e dificuldade natural da região atravessada.

6: Estrada plana e reta, asfaltada ou bem pavimentada, segura, em dia de tempo firme.

9: Área rural simples, com estradas de terra, ou viagem sob chuva leve a moderada.

12: Região selvagem mais extensa, com risco de ataques de criaturas perigosas, salteadores ou criminosos.

15+: Áreas de locomoção difícil — montanhas, pântanos, florestas densas — ou durante eventos climáticos extremos.

Com o número de sucessos e a meta definidos, você pode iniciar as rodadas de viagem. Cada rodada corresponde a um dia, dividido em duas fases: **travessia** e **descanso**. Após as fases, o mestre registra que um dia se passou — e que pelo menos um jogador acabou esquecendo onde estava anotando a comida.

O mestre é encorajado a preparar alguns eventos conforme a jornada avança. Talvez, após três dias, os personagens encontrem uma estalagem de beira de estrada, eliminando testes na fase de descanso; ou talvez um NPC importante cruze o caminho do grupo depois de 1D+2 dias. Assim, a viagem deixa de ser apenas rolar dados e controlar recursos — passa a se tornar contato direto com um mundo vivo e vibrante, reagindo ao passo dos heróis.

Travessia

Durante a fase de travessia, os jogadores avançam em direção ao objetivo. Normalmente isso acontece durante o dia, mas nada impede que a viagem ocorra à noite — como ao cruzar um deserto, onde o calor diurno tornaria a caminhada impraticável... ou quando o grupo jura que "andar à noite é mais seguro" sem consultar a tabela de encontros.

Nessa fase, cada jogador pode fazer um teste que contribui para a meta total. O tipo de teste depende da descrição do próprio jogador, mas algumas perícias costumam ser mais adequadas:

Animais, Máquinas, Mística: para guiar montarias, conduzir veículos motorizados ou controlar meios de transporte mágicos.

Esporte: para superar terrenos difíceis, como trechos íngremes de montanha ou obstáculos naturais.

Percepção: para se orientar, identificar rotas seguras e encontrar os melhores caminhos.

Herói

Saber: para interpretar mapas, ler instrumentos de navegação e manejar ferramentas de viagem.

Sobrevivência: permite localizar trilhas, recursos úteis e rotas alternativas, além de facilitar a orientação em ambientes hostis.

Embora outras perícias funcionem quando o jogador apresenta uma descrição criativa e divertida, é melhor manter essas exceções bem restritas — e sem permitir a mesma perícia mais de uma vez por viagem. Sempre tem alguém tentando resolver tudo com Influência!

O atributo mais indicado para os testes é Habilidade, mas o mestre pode autorizar Poder ou Resistência em situações específicas, como quando a travessia envolve clima extremo ou esforço físico incomum. Personagens com acesso a veículos, Aceleração ou Ajudante (montaria) também podem usá-los para Ganho no teste de travessia.

Cada sucesso conta para a meta total. Se metade do grupo (arredonde para baixo) tem sucesso, ou pelo menos um personagem dobrou a meta, o mestre pode rolar 1D para um bônus ao final da fase:

⚀ **Fonte mágica!** O grupo encontra uma nascente encantada que restaura 1D PV e 1D PM em todos os personagens. Água grátis e buff — aproveite.

⚁ **Encontro fortuito!** O grupo cruza com um NPC disposto a ajudar. Um personagem recebe Ganho em um teste à sua escolha na fase de descanso ou próxima travessia. É o contato certo, na hora certa.

⚂ **Recursos!** A região é rica em alimentos e materiais úteis. Dispensa testes para se alimentar. Milagre da multiplicação das provisões.

⚃ **Local seguro!** O grupo encontra um ponto protegido para descansar. Dispensa testes para montar acampamento. Menos pedra na lombar, mais PV recuperado.

⚄ **Tesouro!** Os heróis descobrem um tesouro: 1D+1 itens comuns, ou metade em itens incomuns. Se alguém tem Inventário com acesso a itens raros, pode receber um único item raro em vez disso. Uma boa lembrança da viagem para vender depois.

⚅ **Atalho!** O grupo descobre uma trilha escondida e ganha um sucesso extra na meta da viagem. Menos tempo, mais história onde interessa.

Por outro lado, se pelo menos metade do grupo (arredonde para baixo) falha no teste de travessia, ou ao menos um personagem rola falha crítica, o mestre pode rolar 1D para um contratempo:

⚀ **Perdidos!** O grupo se moveu na direção errada. Na próxima fase de travessia, todos os testes sofrem Perda. O mapa estava de cabeça para baixo. Acontece.

⚁ **Acidente!** Um personagem aleatório se machucou. Ele tem Perda em todos os testes físicos até ser tratado com a vantagem Cura ou um teste de Medicina (12). Pedra solta não tem piedade.

⚂ **Combate!** O grupo é atacado por uma criatura selvagem ou salteadores de estrada. O inimigo é vencido, mas cada personagem

faz um teste de defesa contra a meta da viagem e sofre dano de acordo com o resultado. Quem mandou andar "só mais um pouco".

Extravio! O grupo perde parte de seus pertences durante a travessia. Cada personagem perde o item mais raro em seu Inventário. Isso vai virar história na taverna depois.

Exaustão! A travessia foi mais pesada que o esperado. Perda em todas as ações na fase de descanso. A boa notícia é que vocês ainda estão vivos. A má é que tudo dói.

Atraso! O grupo se atrasou e avançou pouco. Sem outras consequências além da perda de tempo — que, em campanhas épicas, costuma ser bem cara.

Descanso

Nesta fase o grupo se recupera da travessia e se prepara para o dia seguinte. O descanso acontece sempre no turno oposto à travessia (normalmente à noite). É quando todo mundo descobre que ninguém lembrou de trazer cobertor.

Em descanso o grupo não avança, mas pode realizar ações para recuperar recursos ou influenciar os próximos testes de viagem. Cada personagem tem direito a uma ação por fase de descanso. Algumas ações são obrigatórias; pelo menos um personagem precisa se dedicar a cada uma.

Acampamento. Alguém deve organizar e preparar o acampamento, com um teste de Sobrevivência (meta igual ao teste de travessia). Ele pode receber ajuda de outros personagens (*Manual 3DeT Victory*, p. 108), que usam suas ações de descanso para isso. Se ninguém consegue montar acampamento, as condições de recuperação são inadequadas (*Manual 3DeT Victory*, p. 120). Dormir ao relento é romântico só até começar a chover.

Alimentação. O grupo precisa se alimentar durante o descanso, ou sofre efeitos de fome e sede. Isso pode ser feito com:

- Itens do Inventário (alimento para uma pessoa é um item comum);
- Um teste de Luta para caçar animais;
- Um teste de Sobrevivência para encontrar outros tipos de alimento.

A meta é 6 para obter comida para uma pessoa. Um resultado que dobra a meta, e cada vez que a multiplica, alimenta mais uma pessoa. O mestre pode ajustar a meta conforme a abundância ou escassez de recursos na região.

Um personagem com Artes ou Sobrevivência também pode cozinhar para o grupo, preparando uma refeição que concede bônus nos testes do dia seguinte, a critério do mestre. Não subestime o poder de um bom ensopado na moral da equipe!

Vigia. Mesmo que todos se revezem em turnos, apenas um personagem é considerado o vigia principal da rodada. Ele faz um teste de Percepção (mesma meta da travessia). Se falhar — ou se não houver vigia — algo acontece durante a noite e atrapalha o sono do grupo: cada personagem recupera –1PA e –1D PV e PM. "Achei que você estava acordado" é uma desculpa tradicional, mas não muito eficiente.

Quem não estiver ocupado com nenhuma dessas tarefas pode realizar outras ações: tratar personagens feridos com Cura ou Medicina, usar técnicas como Cancioneiro Popular, preparar itens, treinar, orar, entre outras. É o momento perfeito para cenas de roleplay, segredos revelados e promessas dramáticas que serão testadas na masmorra.

Antes de partir para a próxima rodada, o mestre ainda deve rolar 1D para a condição da viagem no dia seguinte — se o tempo melhorou, o trecho seguinte da estrada é pior, ou outro fator que altera a dificuldade:

⚀ a ⚁ **Condição pior.** Aumente a meta da travessia em +3.

⚂ a ⚃ **Condição igual.** Use a mesma meta do dia anterior.

⚄ a ⚅ **Condição melhor.** Reduza a meta da travessia em –3.

Marcha Forçada. É possível ignorar a fase de descanso para tentar chegar mais rápido ao destino. No entanto, além de não recuperar recursos, o grupo fica sujeito às regras de privações (*Manual 3DeT Victory*, p. 181). Marcha forçada é o equivalente de "vai dar tempo sim" em viagens épicas. Você sabe como isso costuma terminar.

Hexcrawl

Outra forma de representar uma viagem é aquilo que jogadores mais antigos chamam de *hexcrawl* (de hex, "hexágono"; e crawl, "esgueirar, avançar devagar"). É um modelo de jogo potencialmente mais profundo e detalhado que a meta estendida, mas exige mais trabalho e preparação do mestre — e possivelmente um café extra.

A movimentação do grupo usa um mapa onde estão indicados:

- O ponto de partida e o ponto de chegada;
- Tipos de terreno (florestas, montanhas, desertos...);
- Outros pontos de interesse no caminho.

O mestre não precisa revelar todo o mapa aos jogadores; pode ir expondo as regiões conforme a exploração avança. Afinal, se os personagens ainda não foram até lá, é porque não deveriam saber o que existe.

Geralmente o mapa é dividido em hexágonos, daí o nome (um mapa quadriculado também funciona). Cada hexágono representa um dia de viagem do grupo. Neste formato, o *hexcrawl* substitui os testes de travessia anteriores: a viagem se torna sobretudo descritiva. Idealmente, o mestre prepara o mapa com antecedência, decidindo o conteúdo de cada área ou conjunto de hexágonos; quando o grupo entra ali, ele já sabe o que pode — ou deve — acontecer.

Se preferir, o mestre também pode apenas rolar 1D a cada hexágono atravessado. Um resultado 1 ou 2 indica um evento. Essa chance pode ser maior em algumas regiões, ou zero em outras.

Um jogador aleatório faz um teste de perícia definido pelo mestre; para a meta, use os mesmos parâmetros da viagem por meta estendida. Se houver sucesso, role 1D na tabela de bônus de travessia. Em caso de falha, role 1D na tabela de contratempos.

Alguns fatores podem mudar a velocidade de viagem:

- Terrenos difíceis, como florestas densas ou montanhas, podem exigir dois dias para atravessar um único hexágono.
- Montarias e veículos aumentam o alcance diário: três hexágonos a cada dois dias, ou até dois por dia com um veículo muito rápido.
- Um contratempo pode fazer o grupo perder mais de um dia no mesmo hexágono.
- O grupo pode escolher gastar mais tempo em uma área, para procurar um tesouro, atalho ou outra vantagem.

Mesmo no sistema de hexcrawl, a cada dia de viagem o grupo ainda precisa montar acampamento e descansar. Use as mesmas regras da fase de descanso descritas anteriormente. Não existe "modo automático" para personagens cansados.

+Kits

General

"Caiu na minha armadilha."

Exigências: Influência ou Saber; Gênio

Mestre da tática e estratégia, o general carrega o destino de centenas ou milhares de pessoas nas mãos. Para ele, o mundo é um enorme tabuleiro de xadrez, e as pessoas são peças a serem movidas. Apenas o próprio general — e aqueles poucos rivais que julga à sua altura — têm agência de verdade.

Generais comandam exércitos e nações, definindo decisões que podem mudar os rumos do mundo. Mas também existem em escalas menores:

- O herói que fica na retaguarda, guiando o grupo de aventureiros.
- A representante de classe que planeja meticulosamente cada passo dentro da escola.
- O armador da equipe esportiva, que dita o ritmo da partida com passes calculados...

Todos podem merecer essa alcunha. Alguns, inclusive, sem perceber que já estão "jogando xadrez" enquanto os outros ainda estão em damas.

Gambito da Rainha. Você sempre pensa um passo adiante. Você pode escolher receber Perda em um teste para, em troca, obter Ganho em outro teste à sua escolha — seu ou de um aliado — feito até seu próximo turno. Sacrificar uma peça agora para vencer o jogo mais tarde.

Proteger o Rei. No início do combate, você pode escolher um aliado como o "rei" — a peça mais importante naquele confronto. Se estiver até Longe, você pode trocar de posição com o rei usando um movimento. Uma vez por rodada, pode gastar 2 PM como reação para conceder Ganho em um teste de defesa do rei. Se ele cair, todo o seu plano desaba — então trate de cuidar bem dele.

Xeque-mate. Sempre que rolar um acerto crítico em um conflito, você pode trocá-lo por um marcador de xeque (pode ser um marcador físico, como um botão ou moeda; ou um X anotado na ficha). Seu limite de marcadores acumulados é igual à sua Habilidade (máximo 5).

Até o fim do conflito, como reação, você pode gastar um marcador de xeque para:

- Conseguir um crítico automático em um teste de ataque ou defesa.
- Conceder um crítico automático em um teste de ataque ou defesa de um aliado.

É o momento em que você revela: todas aquelas jogadas estranhas faziam parte do plano.

Herói

"Há bem no mundo. Você só precisa estar disposto a procurá-lo."

Exigências: Luta; +Ação; Código dos Heróis

Um mundo cheio de problemas também é um mundo que precisa de heróis. De espada em punho (ou outro utensílio heroico de sua escolha) e capa esvoaçante, ele deixa sua pequena vila decidido a tornar o mundo um lugar melhor. Versátil por natureza, o herói aprende a combinar truques mágicos limitados com boas habilidades de combate.

Talvez exista um grande objetivo por trás de suas viagens — derrotar o Rei das Trevas, restaurar o Cristal da Luz, impedir o avanço do Exército das Sombras... —, mas um herói sabe que o verdadeiro heroísmo não está apenas nisso. Ele vive em cada pequena missão pelo caminho, cada aldeão ajudado, cada problema aparentemente simples resolvido na estrada. As grandes sagas são cantadas pelos bardos; os gestos pequenos, mas sinceros, ficam gravados em quem os recebeu.

Campeão do bem. Você começa cada sessão com um dharma extra, que deve ser usado antes do fim da sessão. Grandes poderes vêm com grandes responsabilidades... e uns truques a mais.

Um pouco de mago, muito de herói. Você pode usar a vantagem Magia com bônus máximo de +2. Se já tem a vantagem, seu bônus máximo passa a ser H+2. Não é o maior mago nem o maior guerreiro do mundo — mas é irritantemente competente em ambos.

Resiliência heroica. O herói nunca desiste. Uma vez por sessão, você pode gastar uma ação completa para fazer um discurso inspirador e recuperar 1D PA. Se estiver perto da derrota, recupera +1D PA. Discursos na chuva, em ruínas fumegantes, rendem +1PA se o mestre achar maneiro.

Invocador

"Agnikhan, ataque!"

Exigências: Ajudante; Magia

Quem tem um amigo tem tudo — e o invocador tem muitos! Viajando pelo mundo, ele entra em comunhão com espíritos, firma pactos com guardiões da natureza e recebe o poder de criaturas misteriosas. Quanto mais criaturas conhece, mais seu arsenal de Ajudantes e Companheiros se expande.

Diferente de um treinador de monstros, o invocador não cuida de bichos selvagens; ele lida com forças que estão além da vida comum. Às vezes é um domador de espíritos, forçando-os a obedecer. Com mais frequência, é um servo destas entidades, alguém que recebeu um poder que não pediu, mas que agora precisa usar pelo bem maior.

Dispensar. Gaste um movimento e 3PM para dispensar um Ajudante. Você não poderá mais usá-lo até o fim do combate ou cena. Antes de ir embora, ainda na mesma rodada, ele pode executar uma última ação em que seu efeito seja aplicável, sem custo extra em PM — essa ação tem um crítico automático. Na rodada seguinte, você pode invocar um novo Ajudante (veja a seguir), que deve ser de um tipo diferente. O drama da despedida faz parte do pacote.

Invocar Criatura. Você pode gastar uma ação e 2PM para mudar o tipo do seu Ajudante, escolhendo aqueles disponíveis no *Manual 3DeT Victory* (p. 46). É como trocar de "aplicativo de solução de problemas" — cada um com sua especialidade.

Magia de Invocação. Uma vez por rodada, quando usa a vantagem Magia, você pode adicionar o benefício de um Ajudante sem custo adicional em PM. Seus aliados espirituais aparecem até sem você chamar.

+Ajudantes. O poder de um invocador está nos Ajudantes que ele conquista — este seria um kit muito sem graça se ele tivesse apenas os tipos do livro básico! Parte de qualquer campanha com um Invocador envolve a busca por criaturas novas e diferentes para seu "time".

Ao derrotar uma criatura em combate, ou cumprir uma missão ou desafio relacionado a ela, o Invocador pode gastar XP para adquirir um Ajudante especial, com um poder exclusivo. Veja adiante, em **+Desafios**, alguns exemplos de criaturas assim.

Mago de Combate

"Bum! Ei, espera, ainda sobrou PM. BUUUM!!"

Exigências: Mística; Magia

A magia é uma ferramenta versátil, capaz de resolver problemas complexos com engenhosidade, conhecimento e criatividade.

Outras vezes, ela só precisa explodir alguma coisa.

A especialidade do mago de combate é essa segunda opção: causar dano, de preferência muito, se possível em vários alvos de uma vez. Ele domina a fúria dos elementos e deixa um rastro de destruição por onde passa. Poucos adversários são tão temidos quanto um mago de combate em pleno poder — e com mana sobrando.

Magia ofensiva. Quando usa a vantagem Magia para atacar diretamente um alvo, seu bônus máximo é H+2.

Mestre dos Elementos. Sempre que usa Magia para atacar, você pode causar +2 pontos de dano após vencer a defesa, sem custo adicional em PM. Se utilizar a regra de tipos de dano, esse ataque deve ter o tipo choque, fogo ou frio. Esse ajuste de tipo não causa Perda adicional por si só, independente do tipo original do dano. É só uma forma mais estilosa de destruir coisas.

Sifão de Mana. Quando ataca um inimigo com Magia e consegue um acerto crítico, você recupera 1D PM. Cada crítico adicional na mesma jogada aumenta a recuperação em +2PM. Nada como ver a barra de mana subindo enquanto tudo em volta pega fogo!

Mago de Combate

+Desafios

Ajudantes & Companheiros Conjurados

Agnikhan, o Espírito do Fogo — 10 pt

Agnikhan é o espírito das chamas, habitante das profundezas de vulcões e outros lugares em que o calor torna a vida humana quase impossível. Instável e furioso, qualquer faísca basta para fazê-lo explodir em combate. Por outro lado, é um dos Ajudantes mais fáceis de impressionar: derrotá-lo em batalha costuma ser o bastante para convencê-lo a comungar com você.

P3, H2, R2; 20 PV

Perícias Luta

Vantagens Forte, +Vida 1, Vigoroso

Desvantagens Lento

Explosão de Fogo. Quando atinge metade dos PV ou fica perto da derrota pela primeira vez na cena, gasta uma ação completa para atacar todos os inimigos até Longe com P+4. Se usar as regras de tipo de dano, este ataque causa dano de fogo.

Manto de Chamas. Se rolar crítico no teste de defesa contra um atacante Perto, este sofre 1D pontos de dano para cada crítico.

Tesouro

Ajudante Conjurado (10 XP). Uma vez por combate ou cena, você pode gastar uma ação e 3 PM para usar o poder Explosão de Fogo.

Companheiro Conjurado (20 XP). Você pode gastar uma ação completa para invocar Agnikhan como Companheiro até o fim do combate ou cena.

Faísca da Alma. 1D+1 faíscas. Quando faz um ataque, você pode gastar uma faísca para causar dano de fogo e impor Perda no teste de defesa do alvo.

Holle, a Princesa do Inverno — 10 pt

A princesa do gelo habita as geleiras do extremo norte, longe das civilizações mais quentes dos trópicos. Dizem que é ela quem sopra os ventos que trazem o inverno aos países do sul; em noites frias, seu uivo às vezes se mistura ao dos lobos que a acompanham. Apenas aqueles capazes de lidar com essas criaturas — e com o frio cortante — podem esperar entrar em comunhão com Holle.

P2, H3, R2; 20 PV

Perícias Luta

Vantagens Ágil, +Vida 1

Desantagens Aura 1

Aura de Frio. Na primeira rodada do encontro, todos os personagens até Longe fazem um teste de Resistência (12). Quem falhar recebe a desvantagem Lento até o fim do combate ou cena.

Uivo Invernal. Quando atinge metade dos PV ou fica perto da derrota pela primeira vez na cena, gasta uma ação completa para atacar todos os inimigos até Longe com P+2. Quem sofre dano maior que sua Resistência fica paralisado por uma rodada. Se usar tipos de dano, este ataque causa dano de frio.

TESOURO

Ajudante Conjurada (10 XP). Uma vez por combate ou cena, você pode gastar uma ação e 3PM para usar Uivo Invernal.

Companheira Conjurada (20 XP). Você pode gastar uma ação completa para invocar Holle como Companheira até o fim do combate ou cena.

Cristal de Gelo. 1D+1 cristais. Ao fazer um ataque, você pode gastar um cristal para causar dano de frio e impor Perda no teste de defesa.

Leishen, o Sábio da Tempestade — 10 pt

Em dias de tempestade, alguns juram ver uma figura sentada nas nuvens distantes, cercada por relâmpagos, como se estivesse se divertindo com eles. Esse é Leishen. Apenas alcançá-lo já é um desafio. Quem consegue, encontra um senhor idoso, de longas barbas brancas, ao mesmo tempo bem-humorado e ríspido, que não se impressiona com simples façanhas de combate. Convencê-lo a ceder seus poderes exige missões perigosas ou a solução de enigmas desafiadores.

P1, H3, R2; 20 PV

Perícias Luta, Mística

Vantagens Gênio, +Vida 1

Lança Fulminante. Quando atinge metade dos PV ou fica perto da derrota pela primeira vez na cena, gasta uma ação completa para atacar um alvo até Longe com H+4 e chance de crítico em 5 ou 6. Se usar tipos de dano, este ataque causa dano de choque.

Relâmpagos Precisos. Leishen ataca usando Habilidade em vez de Poder, e pode atingir até três alvos diferentes Perto ou Longe com cada ataque.

TESOURO

Ajudante Conjurado (10 XP). Uma vez por combate ou cena, você pode gastar uma ação e 3PM para usar Lança Fulminante.

Companheiro Conjurado (20 XP). Você pode gastar uma ação completa para invocar Leishen como Companheiro até o fim do combate ou cena.

Relâmpago Cristalizado. 1D+1 relâmpagos. Ao fazer um ataque, você pode gastar um relâmpago para causar dano de choque e impor Perda no teste de defesa.

Solskaan, o Dragão do Sol — 20pt S

Os dragões solares extraem seu poder diretamente do sol que brilha sobre o mundo. Orgulhosos e altivos por natureza, seu príncipe, Solskaan, é ainda mais. Convencê-lo a ceder uma fração de seu poder não é tarefa simples; ele o faz apenas para aqueles que considera realmente dignos.

P4, H3, R4; 40 PV

Perícias Influência, Luta

Vantagens Alcance 1, Carismático, Forte, +Vida 2, Vigoroso, Voo

Aura Solar. A luz intensa de Solskaan causa Perda em todos os testes de defesa contra seus ataques na primeira rodada. A cada duas rodadas, ele pode gastar um movimento para intensificar o brilho e aplicar o mesmo efeito novamente.

Sopro de Luz. Quando atinge metade dos PV ou fica perto da derrota pela primeira vez na cena, gasta uma ação completa para gerar um sopro de energia luminosa que atinge todos os alvos até Longe com P+4. Quem sofre dano maior que sua Resistência fica ofuscado, com Perda em todos os testes até a próxima rodada de Solskaan.

TESOURO

AJUDANTE CONJURADO (10 XP). Uma vez por combate ou cena, você pode gastar uma ação e 3PM para usar Sopro de Luz.

COMPANHEIRO CONJURADO (20 XP). Apenas personagens Sugoi com 20 ou mais pontos. Você pode gastar uma ação completa para invocar Solskaan como Companheiro até o fim do combate ou cena.

ESCAMA SOLAR. 1D+1 escamas. Ao atacar, você pode gastar uma escama para causar dano de luz e impor Perda no teste de defesa.

Vulkuran, a Montanha Viva

20pt S

Vulkuran é um espírito ancestral da terra, tão antigo que a maior parte das histórias do mundo são, para ele, apenas episódios recentes. Muitos o buscam por sua sabedoria, mas quase nada do que acontece entre os mortais ainda desperta seu interesse. Incomodá-lo além da conta pode ser perigoso: sua ira se manifesta em deslizamentos de rochas titânicas sobre aqueles que o irritam.

P4, H2, R6; 80 PV

PERÍCIAS Luta, Sobrevivência

VANTAGENS +Vida 5, Vigoroso

DESVANTAGENS. Lento

DESLIZAMENTO. Quando atinge metade dos PV ou fica perto da derrota pela primeira vez na cena, gasta uma ação completa para fazer um ataque com P+6 contra todos os alvos até Longe.

MURALHA ROCHOSA. Com um movimento, Vulkuran faz a terra erguer-se em sua defesa. Ele e todos os aliados até Longe recebem Ganho e um crítico automático em seu próximo teste de defesa.

TESOURO

AJUDANTE CONJURADO (10 XP). Uma vez por combate ou cena, você pode gastar uma ação e 3PM para usar Muralha Rochosa.

COMPANHEIRO CONJURADO (20 XP). Apenas personagens Sugoi com 20 ou mais pontos. Você pode gastar uma ação completa para invocar Vulkuran como Companheiro até o fim do combate ou cena.

GRANITO BRILHANTE. 1D+1 pedras. Ao fazer um teste de defesa, você pode gastar uma pedra para receber Ganho.

Trobos

8 pt

Estas grandes aves sem asas, robustas como búfalos, são conhecidas em alguns lugares como "pássaros-boi". Não são nativas da Terra: vieram do mundo original dos Viajantes da Terceira Convergência. Desde que chegaram, se espalharam rápido, dando origem a subespécies em regiões diferentes.

Trobos são usados como animais de carga em fazendas e caravanas, graças a seu porte e resistência. Também fazem sucesso em qualquer lugar com muitas crianças. Um trobo domesticado é mais forte que um touro, mas muito mais dócil; ataques violentos são raros, a menos que sejam provocados — ou confundam você com um saco de grãos.

P2, H1, R3; 15 PV

Perícias Esporte

Vantagens Aceleração, Vigoroso

Desvantagens Inculto

Tesouro

Charque de trobo. 1D porções, cada uma permite preparar um carreteiro de charque de trobo (*Manual 3DeT Victory*, p. 135).

Couro de trobo (10 XP). Resistente e flexível, o couro de trobo pode ser usado em roupas e armaduras, concedendo R+1 em testes de defesa.

Mycelas, Parasita de Mundos

42pt K

Se o planeta é um organismo vivo, Mycelas é seu parasita mais voraz. Um fungo titânico, seus esporos viajam pelo espaço em busca de hospedeiros. Eles se alojam em árvores ancestrais que sustentam a vida de mundos inteiros — ou, às vezes, no próprio núcleo do planeta. Uma vez instalado, Mycelas passa a sugar a vitalidade do mundo e corrompê-lo: a terra se torna estéril, mares perdem força, ventos param de soprar. Os habitantes enfraquecem, adoecem, definham física e mentalmente.

Pouco a pouco, o que era um mundo vibrante se converte em deserto estéril. No fim, o próprio Mycelas morre — mas não antes de explodir em uma nuvem de esporos que parte em busca de novos mundos para infectar.

Escapar desse destino é difícil, mas não impossível. Mycelas é uma visão aterradora: um colosso de fungo agarrado a seu mundo hospedeiro, protegido por tentáculos e nuvens tóxicas. Mundos de grande poder mágico ou tecnológico às vezes conseguem selá-lo e retardar seu crescimento por séculos ou milênios. Mas pará-lo de vez é impossível; apenas um grupo realmente poderoso, disposto a desafiar os próprios deuses, pode sonhar em destruí-lo.

P9, H4, R12; 150 PV

Perícias Sobrevivência

Vantagens Alcance 1, +Vida 9, Vigoroso

Desvantagens Lento

Esporos. Mycelas gasta um movimento para lançar esporos até Muito Longe. Na rodada seguinte, surgem 1D+1 brotos de cogumelos titânicos. Cada broto emite esporos que deixam personagens Perto enjoados, causando Perda em todos os testes até que seja cortado. Cortar um cogumelo requer um teste de ataque (9). Mycelas usa esse poder novamente a cada 30PV perdidos.

Instinto de Sobrevivência. Mycelas faz testes de ataque e defesa usando Sobrevivência. Ele pode atingir até quatro alvos diferentes até Longe por rodada.

Ajudantes Trobos

Trobos são Ajudantes comuns, usados como animais de tração em fazendas, de carga em caravanas e até em corridas quando jovens. Não tão rápidos quanto cavalos, mas compensam com maior resistência física e capacidade de carga. Certas espécies desenvolveram habilidades especiais — algumas, inclusive, conseguem voar.

Trobito (10 XP)

O filhote de trobo é adorável, mas ainda não pode fazer o mesmo esforço físico de um adulto. É um Ajudante (especialista) que concede Ganho em testes de Percepção.

Trobo das Águas (10 XP)

Nativo de regiões com grandes rios e costas marítimas, tem plumagem azulada. Gaste 1PM para receber um movimento extra. Para deslocamento na água, conta como dois movimentos.

Trobo das Árvores (20 XP)

Habitante de florestas, usa a plumagem esverdeada como camuflagem contra predadores. Além do benefício de Ajudante (montaria), concede Ganho em testes para se esconder em florestas e vegetação alta.

Trobo Carmesim (20 XP)

Mais arisco e agressivo que outros trobos, ajuda o cavaleiro com chutes e bicadas. Você pode gastar 1PM para receber um movimento extra ou P+2 em um teste de ataque.

Trobo Cinzento (10 XP)

O trobo mais comum. Funciona como um Ajudante (montaria) normal.

Trobo Dourado (30 XP)

O mais raro e cobiçado dos trobos — muitos acham que é apenas lenda. Além de servir como montaria e conceder Voo, permite ignorar uma Perda por terreno difícil em testes de movimentação. Sempre que gastar 1PM para ganhar um movimento extra, esse movimento conta como dois para deslocamento.

Trobo das Montanhas (10 XP)

Também chamado de trobo branco por sua plumagem, é especialista em escaladas. Funciona como Ajudante (montaria), e seu movimento extra pode ser usado para subir superfícies íngremes, como muros altos e encostas de montanhas.

Trobo dos Picos (20 XP)

Encontrado apenas em montanhas muito altas, é um dos trobos mais raros. Diferente de outras espécies, tem asas pequenas, porém funcionais, que usa para planar entre os picos. Funciona como Ajudante (montaria) e também concede a vantagem Voo.

Nuvem Tóxica. Mycelas gasta uma ação completa para lançar esporos tóxicos sobre todo o campo de batalha, atacando todos até Muito Longe com P+6. Quem sofre dano faz um teste de Resistência (15); em caso de falha, fica enjoado, com Perda em todos os testes até ser curado. Ele usa esta habilidade quando atinge metade dos PV ou fica perto da derrota pela primeira vez na cena.

Prender Alvo. Quando causa dano em um alvo, Mycelas pode gastar um movimento para agarrá-lo (*Manual 3DeT Victory*, p. 171). Ele pode manter até dois personagens agarrados.

Tentáculos Farpados. Os ataques de Mycelas têm chance de crítico em 5 ou 6. Personagens que sofrem dano fazem um teste de Resistência (15). Em caso de falha, ficam envenenados e sofrem o mesmo dano novamente no início da próxima rodada.

TESOURO

Nenhum. O mundo foi salvo — isso já deveria ser tesouro mais que suficiente!

+Ganchos de Aventura

O Mistério das Arcas Elementais. Seis Arcas surgiram em pontos diferentes do mundo. Cada uma leva a uma masmorra dominada por um elemento: fogo, água, ar, terra, luz e trevas. O problema é que parte da energia de cada Arca parece transbordar para fora do glifo de entrada. A Arca do Fogo aumenta a temperatura ao redor; a da Água altera a força das marés; fenômenos semelhantes acontecem com as demais. A cada dia as Arcas não são vencidas, o alcance desse transbordamento cresce, afetando a vida em áreas cada vez mais distantes. Em meio a tudo isso, inscrições nas paredes de cada Arca falam de uma sétima ainda não encontrada...

Soma, a Árvore do Mundo. O mundo nasceu de uma semente. Ela cresceu como uma árvore majestosa, cujas raízes se estendem sob a terra, tornando-a fértil, e cujos frutos dão vitalidade às criaturas que passaram a habitá-la. Essa árvore é o próprio mundo. Mas os sábios estão preocupados. Há anos ela dá sinais de fraqueza: terras distantes estão ficando inférteis, fenômenos climáticos estranhos se tornam mais frequentes. O que está drenando a vitalidade da Árvore do Mundo? Ainda é possível reverter a situação, ou o grupo chegou tarde demais?

A Jornada. O Rei das Sombras foi derrotado e o mundo, salvo. Mas o herói que o venceu também tombou na batalha final. Cabe ao grupo cumprir seu último desejo: levar sua espada de volta à cidade natal, onde será consagrada em um santuário em sua memória. No caminho, o grupo verá como o mundo ficou após a Grande Guerra. As pessoas estão prontas para a paz? Existem ainda os mal-intencionados que desejam lucrar com o caos? E o Exército Bestial — algum de seus generais ainda resiste nas sombras?

Réquiem para um Mundo. Os personagens deste mundo não nasceram: foram programados. Vocês são NPCs de um dos jogos mais populares de todos os tempos, criados para guiar e auxiliar milhões de jogadores por incontáveis aventuras. Com o tempo, porém, a popularidade do jogo foi morrendo — e, com ela, o servidor. Agora, com o encerramento definitivo se aproximando, vocês decidem fazer algo: enquanto o mundo se desfaz em linhas de código, seu grupo parte em direção a um lendário servidor central, onde talvez ainda exista uma forma de interromper a formatação e salvar sua realidade digital... ou, pelo menos, garantir que algo dela sobreviva.

INVADIR MASMORRAS! COZINHAR MONSTROS! ROUBAR IDEIAS!

***Masmorras e Marmitas* mistura gêneros, kits, vantagens, perigos e regras quebradas no mesmo caldeirão.**

- **Fantasia Épica!** Heróis lendários, reinos vastos, jornadas grandiosas, espadas maiores que o bom senso. Deus é o chefão final.
- **Fantasia Sombria!** Todo mundo veste preto, sofre muito, sangra mais ainda, precisa de terapia. Até os monstros.
- **Fantasia Mítica!** Semideuses, monstros titânicos, Ragnarok de fim de semana.
- **Masmorras e Tesouros!** Corredor, armadilha, baú suspeito, mímico rindo de você.
- **Altas Aventuras!** Festa, romance, poder da amizade, culinária suspeita.
- **Era das Arcas!** Masmorras na vida cotidiana. Crachá, *loot*, risco trabalhista.

Se o monstro não caiu, lute mais. Se caiu, sirva com arroz.

Requer o *Manual 3DeT Victory*

3DeT VICTORY

JAMBÔ

14

jamboeditora.com.br